Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 11.800
Luxemburg Lfr 220,- Niederlande hfl 12,50,- Österreich öS 80,- Schweiz sfr 9,90 Spanien ptas 870,-

ISSN 0947-7810 COMPUTEC VERLAG 4/97

Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin

PC Games CD-ROM & Mag

16 Seiten Extra

Großer Diablo Sonderteil



DM 9,90 mit CD-ROM

Die Nr. 1

Abgefahren

MDK

Das Spiel des Monats

Aufgebohrt

Formel 1

Gefahr für Grand Prix 2: Psygnosis wagt das Überholmanöver

Sollten Sie hier keine CD vor...

Ihr AOL Zugang
Registrierungsnummer: 3J – 3551 – 4331
Registrierungspasswort: FEZZES – KITTEN



Defekte CDs schicken Sie an:
Computec Verlag
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

HIGHLIGHTS AUF DER CD-ROM

EXKLUSIV

Explosive 3D-Action
MDK
Der erste Level voll spielbar

Im Cockpit des Roten Barons
FLYING CORPS
Spielbar: der Dogfight-Modus

FLIPPERWELLE
Spielbare Demos von Pinball 97 und Slamtilt auf der CD-ROM

BENCHMARK
Haben Sie den perfekten Spiele-PC?



Im Heft: Anleitungen zu allen Demos

486 • MAUS • CD-ROM • SOUNDKARTE

Die Tomb Raider-Competition: Gewinnen Sie eine Heimkino-Anlage von Sony! **Tips & Tricks zu:** Privateer 2, Bundesliga Manager 97...





WHAT'S UP?

Er ist 27 Jahre alt, bekennender Seifenopern-Fan (Favoriten: Lindenstraße, Marienhof, Verbotene Liebe) und war bis vor kurzem PR-Manager bei der deutschen Niederlassung eines renommierten Spieleherstellers. Dann ereilte den „Stanglnator" der Ruf in die pulsierende fränkische Metropole, wo er seit Anfang Februar die Stammcrew von PC Games verstärkt und dort zukünftig vor allem auf Action-, Renn- und Sportspiele ein kritisches Auge werfen wird. Bleibt die Frage: was geht in einem Menschen vor, der die nordrhein-westfälische Idylle verläßt und in die „langweiligste Großstadt Deutschlands" (sagt Focus) auswandert? Waren es die deprimierenden kulinarischen Leistungen eines Pizza-Service, der jeden Tag um die Mittagszeit herum sein Büro heimsuchte? Oder das krasse zahlenmäßige Mißverhältnis zwischen weiblicher und männlicher Bevölkerung? Wir wissen es nicht. Jedenfalls: nach einem finalen Umtrunk, bei dem auch die mannigfaltigen Vorzüge Nürnbergs (berechenbare Radarfallen, geographische Nähe zu Stangls niederbayerischen Ursprüngen, das erlesene Angebot an Schankstuben) nicht unerwähnt blieben, konnte unser Wunschkandidat für die redaktionelle Aufstockung nicht mehr nein sagen. Erste Kompotibilitätstests während der Produktionsphase sind zu aller Zufriedenheit verlaufen - für die PC Games-Altgedienten steht fest: den behalten wir.

Herr Stongl war auch derjenige, der das traditionsreiche Redaktionsgebäude an der Isarstraße zu Nürnberg letztlich zum „Überlaufen" gebracht hat. Infolgedessen residiert der Computec Verlag ab Mitte März in einem ultramodernen Glaspalast (ist übrigens ganz kurz im Vorspann von „Dallas" zu sehen) in der „City". Die neue Adresse für postalisch aufgegebene Anregungen, Fragen und Wünsche lautet: Computec Verlag, Redaktion PC Games, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg.

Was sich neben diesen beiden richtungsweisenden Neuigkeiten sonst noch zugetragen hat oder in Kürze Premiere feiern wird, haben wir auf den folgenden 200 Seiten für Sie zusammengestellt. Empfehlend möchten wir dabei vor allem auf unser Spiel des Monats, MDK, die 16-seitige Diablo-Sonderbeilage und den ersten Probelauf der vielversprechenden PC-Umsetzung zum PlayStation-Megaseller Formel 1 hinweisen.

Viel Vergnügen mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC Games-Team



INHALT

RUBRIKEN

PREVIEWS

SPECIAL

PERISCOPE

REVIEWS

MDK

60

Mit MDK feiert Shiny Entertainment sein Debüt auf dem PC, denn bislang entwickelte das kalifornische Team ausschließlich für Konsolen - und Earthworm Jim, Shinys gelungener Einstieg in die Spielewelt, wurde von einem externen Unternehmen für den PC konvertiert. So gesehen handelt es sich bei MDK tatsächlich um ein Erstlingswerk. Daß MDK den Titel „Spiel des Monats" für sich verbuchen kann, ist deshalb um so erstaunlicher - so ein Glückswurf gelang bis heute nur Logic Factory mit Ascendancy.

Competition

TIPS & TRICKS

HARDWARE

CD-ROM

Das ist der Inhalt der „normalen" CD-ROM. Die CD-ROM der PC Games Plus für DM 19,80 beinhaltet die Vollversion von Claim to Power. Demos, die aus Platzgründen nicht mehr auf diese CD-ROM gepaßt haben, sind mit einem Sternchen gekennzeichnet. Die Anleitung finden Sie im CD-ROM-Teil auf Seite 158.

Demos

Age of Sail* ■ Banzai Bug ■ Discworld 2 (Deutsche Demo)* ■ Flying Corps* ■ Fragile Allegiance* ■ G-Nome (neue Demo) ■ Links LS ■ Marble Drop ■ MDK ■ Pinball 97 ■ Robotron X* ■ SimCopter ■ Slamtilt* ■ Tiger Shark ■ Tunnel B1* ■ XS* ■ ZPC*

Bugfixes

Age of Rifles V1.3 (eng)* ■ Alien Trilogy Patch (d)* ■ ATF V1.14b (e)* ■ Blood and Magic V1.01 (e)* ■ Cave Wars V1.11(e)* ■ Deadlock V1.31 (e)* ■ M.A.X. Patch V1.03 (d)* ■ Magic The Gathering: Battle Mage V1.1a (e)* ■ Monster Truck Madness (e)* ■ Shattered Steel V1.12 (e)* ■ War Wind V1.2 (e, d)*

Specials

AOL-Software V3.0i ■ PC Games Reportage* ■ SciTech Display Doctor V5.3a ■ Shiny Game-Performance-Benchmark ■ Kleinanzeigen ■ Tips und Tricks ■ Leser-Software



24 FORMEL 1

Bislang konnte Grand Prix 2 jeden Angriff auf seine Pole Position im Genre Rennsimulation erfolgreich abwehren. Mit der Hilfe moderner Grafikkarten wagt Psygnosis mit Formel 1 eine weitere Attacke - und hinterläßt dabei eine gute Figur. Wir haben den neuen Flitzer aus dem englischen Rennstall unter die Lupe genommen.



134 THEME HOSPITAL

Bullfrog besinnt sich auf alte Qualitäten: was Theme Park heute noch zu einem fesselnden Spiel macht, soll auch bei Theme Hospital zum Erfolg führen. Eine „unterhaltsame Wirtschaftssimulation" ist das neuestes Produkt der englischen Vorzeige-Spieleschmiede auf alle Fälle geworden. Unsere Eindrücke lesen Sie ab Seite 134.



146 ECSTATICA 2

Eigentlich wollte die Andrew Spencer Group zuerst Urban Decay fertigstellen und erst anschließend Ecstatica 2. Jetzt haben es sich die Engländer doch anders überlegt und ziehen den Nachfolger des bekannten Ellipsoid-Adventures vor. Egal, wir haben der Mischung aus Action und Adventure jedenfalls ab Seite 146 auf den Zahn gefühlt.

Gerüchte & News aus Amerika



Markus Krichel schreibt über Starallüren

Designer und Produzenten von Computerspielen geben gerne Interviews, reden mit nie versiegendem Enthusiasmus über ihre Produkte und sind manchmal sogar pünktlich. Allüren gibt's keine, schließlich ist man dankbar für die Gelegenheit, sein Spiel einer interessierten Lesergruppe zeigen zu dürfen. Richard Garriott oder Rusty Buchert, der Produzent von Star Fleet Academy, sind Paradebeispiele. Immer gesprächsbereit, immer für die Fachpresse da. Anders wird es, wenn Hollywoods verwöhnte Hätschelkinder ins Spiel kommen. Hier ein beispielhafter Dialog:

PR Fachfrau: „Also, Bill hat es nicht gerne, wenn man sich ihm von der linken Seite nähert, tragen Sie bitte keine blauen Schnürsenkel, stehen Sie gerade, und stellen Sie um Gottes Willen keine technischen Fragen. Kein Interview länger als fünf Minuten. Stellen Sie sich in die Schlange. In vier Stunden sind Sie dran. „

Ich: „Sind Sie wirklich sicher, daß er ein Computerspiel promoten will?"

PR Fachfrau: „Ja!"

3 Stunden und 55 Minuten später

PR Fachfrau: „Bills Agent hat angerufen. Er wird keine Interviews geben. Tschüssie!"

Ich: „Warum nicht?"

PR-Fachfrau: „Ähhh..., ein früherer Kollege von ihm hat ein Buch veröffentlicht, in dem er nicht so gut wegkam und jetzt will er nicht darauf angesprochen werden."

Ich: „Ich schwöre beim Leben meiner Großmutter, daß ich ihn nicht darauf ansprechen werde."

PR Fachfrau: „Sorry. Kommen Sie doch nächste Woche wieder. Dann haben wir einen anderen Schauspieler hier. Oder möchten Sie etwa lieber mit den Designern reden?"

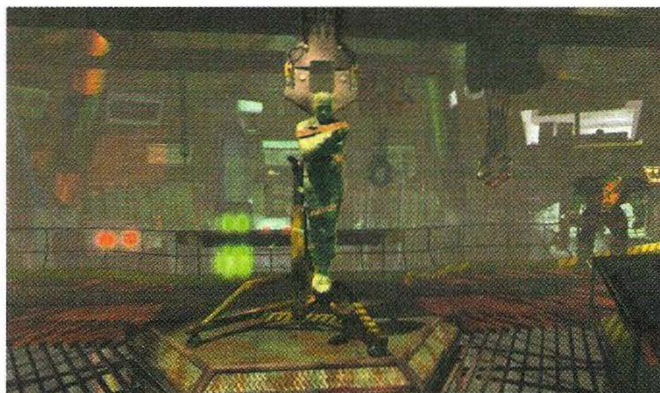
Ich: „Am liebsten nur noch!"

Diese Geschichte ist absolut nicht frei erfunden und hat sich leider so oder so ähnlich schon ein paarmal zugetragen. Ziemlich viel Aufwand für so wenig Substanz.

Fallout

Keine G.U.R.P.S-Lizenz

Interplays neues Rollenspiel, das wir bereits in PC Games als „G.U.R.P.S. Fallout" vorstellten, wurde quasi über Nacht seines ersten Nomens beraubt. Ohne weitere Erklärungen wird der Titel nun als **„Fallout - A Postnuclear Adventure"** angegeben. Schwierigkeiten bei der Lizenzvergabe von **Steve Jacksons** „Generic Universal Role Playing Games System" werden vermutet. Wie nicht anders zu erwarten, zieht dies auch einen verspäteten Veröffentlichungstermin nach sich: **Spätsommer 97**.
Derweil steht auch der neue AD&D-Titel fest, den Interplay im Forgotten Realms-Universum ansiedeln wird. In **AD&D: Iron Throne** versucht der Spieler, einer plötzlich auftretenden Eisenknappheit auf den Grund zu gehen, die die Waffenschmieden an der Schwertküste zum Erliegen bringt.

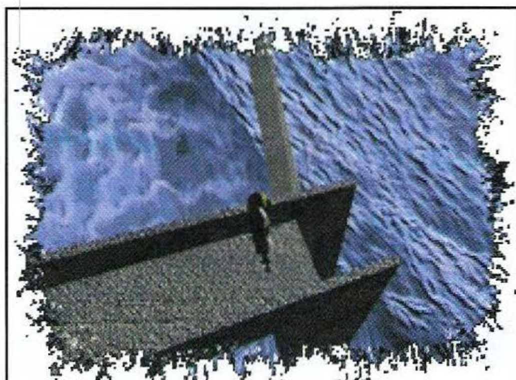




Die Zusammenarbeit mit Jackson ist beendet: Fallout präsentiert sich im neuen Gewand (oben). Iron Throne macht einen guten Eindruck (unten).

Principles of Fear

Keine Angst!



Bei Principles of Fear müssen nicht nur Puzzles gelöst, sondern auch Phobien kontrolliert werden.

Asylum Entertainment und Cyberdreams kolaborieren mit Wes Craven beim neuen Action-Adventure Principles of Fear. In diesem **ungewöhnlichen Spiel** werden die unterschiedlichen Erscheinungsformen **menschlicher Ängste**, wie beispielsweise Angst vor Höhen oder Wasser, erforscht. Der Spieler wird in einer Serie von **Rätseln und Tests** mit diesen Ängsten konfrontiert und muß seine **logische Denkfähigkeit** unter Beweis stellen, um seine Phobien zu kontrollieren. Eigenartig - aber wahr!

X-Files und ID4

Filmumsetzungen von Fox



Fox Interactive setzt zunächst den Kassenschlager Independence Day um.

Akte X, die populäre TV-Serie, steht kurz vor ihrem Debüt als CD-ROM. Fox Interactive, in enger Zusammenarbeit mit X-Files-Schöpfer **Chris Carter**, plant die Veröffentlichung dieses von „X-Philes" (so nennen sich die Hardcore-Fans) mit Spannung erwarteten Produkts in der zweiten Jahreshälfte. Es handelt sich um ein **Full Motion Video-Abenteuerspiel** mit neuen, speziell für das Spiel gedrehten Szenen. Die Funktionen bestehen hauptsächlich aus typischen Detektivarbeiten, wie das Durchforsten von Datenbanken, Beweismittel sammeln, Zeugenvernehmungen und dem gelegentlichen Plausch mit anderen aus der Sendung bekannten Charakteren. Ebenfalls von Fox Interactive kommt die Spielumsetzung des **Blockbusters „ID 4"**.

Action-Sportspiele Jump & Runs



Oliver Menne schreibt über Spiele-Philosophie

Wenn man mit Produzenten und Programmierern über Spiele **philosophiert**, dann taumelt man oft vom Hundertsten ins Tausendste. Die Anzahl der möglichen Features, Optionen und Funktionen scheint **keinen Limitierungen unterworfen** zu sein. Nach einem langen Abend steht für alle Beteiligten schließlich fest: so muß **das perfekte Spiel** aussehen.
Daß solche Diskussionen allerdings meistens für die Katz sind, zeigt die ungeschminkte Realität. Gut 60% aller Ideen müssen gestrichen werden, damit das Produkt noch möglichst vor dem Umsatzbringer Weihnachten auf dem Laden- bzw. Gabentisch zu finden ist. Viele andere Faktoren wie zum Beispiel die schon gelaufenen PR- und Marketing-Aktivitäten, die bei einer weiteren Produktverschiebung völlig im Sand verlaufen würden, setzen die Entwickler noch stärker unter Druck. Das Resultat? Wichtige **Features werden gestrichen**, manche Produkte sogar unfertig bzw. mit kleineren Fehlern ausgeliefert.
Daß es auch anders gehen kann, zeigt Shiny Entertainment. Trotz heftiger Klagen des Publishers und flehender Rufe der Spielergemeinde blieben die Kalifornier standhaft und verschoben den Master-Termin Woche um Woche. MDK sollte **nicht „unreif"** in den Regalen stehen, sondern das Genre - zumindest ein wenig - revolutionieren. Der Aufwand und Streß hat sich aber gelohnt: das Spiel bietet überwältigenden Abwechslungsreichtum und grafische Schmankerl, die man zuvor nur selten zu Gesicht bekam. Bleibt nur zu hoffen, daß sich diese Politik auch in Zukunft fortsetzt - und sich andere Unternehmen daran vielleicht ein Beispiel nehmen.

Dark Vengeance

3D-Action für 32 Spieler

Reality Bytes arbeitet momentan an einem **3D-Actionspiel** mit dem Titel Dark Vengeance. Als Barbar, Alchemist, Paladin, Druide, Bogenschütze, Zauberer oder Meuchelmörder sollen Sie durch insgesamt 20 Levels streifen können. Das Spiel soll sowohl Direct3D als auch MMX-Prozessoren unterstützen, und eine Multiplayer-Version (Netzwerk, Internet) für **32 Spieler** ist ebenfalls geplant.





Dark Vengeance spielt in einer Fantasy-Umgebung. Die ersten Grafiken machen einen vielversprechenden Eindruck.

Jazz Jackrabbit 2



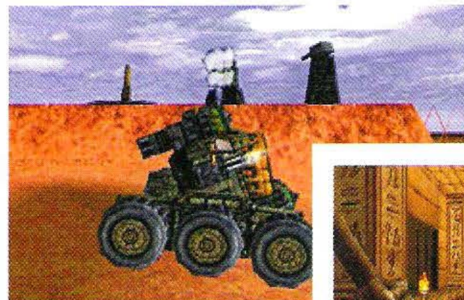
Zweiter Teil mit Level-Editor

Die Reise des Kampfkarnickels Jazz führt im zweiten Teil durch Zeit und Raum. Zusammen mit seinem **Bruder Spaz** kämpft er sich durch mittelalterliche Burgen und undurchschaubare Dschungelgebiete. Beide Kaninchen können die gleiche Bewaffnung tragen, ihre Fähigkeiten unterscheiden sich aber: Jazz kann seine Ohren einsetzen, um einen tiefen Fall sanft abzufangen, und Spaz hat hingegen die Möglichkeiten zu einem hohen und weiten „Doppelsprung". Zusammen mit der Vollversion will Epic einen **Level-Editor** herausbringen, mit dem eigene Missionen erstellt werden können.

The Condemned

Formel 1 der Endzeit

Gray Matter entwickelt für Microsoft **The Condemned.** Passend zum Titel handelt es sich um eine **Endzeit-Story**, in der sich der Spieler als Glückritter durchschlagen muß. Hinter dem Steuer eines zusammengeflickten Rennwagens muß man seine Gegner nicht nur mit fahrerischem Können, sondern auch mit vehementem Waffeneinsatz von der Piste drängen.



Die Konsolenexperten Gray Matter steigen mit The Condemned ins PC-Geschäft ein.

Exhumed

Action in Ägypten

Die altägyptische Stadt Karnak wurde besetzt. Das Militär tappt noch im Dunkeln, warum und von wem die Barrieren errichtet wurden, und schickt deshalb einen Spezialagenten (den Spieler) auf eine **Reise ins Ungewisse**. Die Invasoren entpuppen sich schnell als erbitterte Gegner - daß es sich um eine außerirdische Macht handelt, liegt nahe. Als Spieler muß man nicht nur ums blanke Überleben kämpfen, sondern auch noch herausfinden, was an Karnak so interessant ist. Um sich gegen die scheinbar übermächtigen Widersacher durchsetzen zu können, stehen Flammenwerfer, Machinenpistolen und viele weitere Waffen zur Verfügung. Erscheinen soll das 3D-Action-Spektakel noch im März 1997.



Exhumed bietet mehrere Auflösungsmodi. Hier sehen Sie eine Szene mit 640x480 Bildpunkten.

Telegramm

Looking Glass gab Anfang Februar bekannt, daß - entgegen allen Gerüchten - **kein Multiplayer-Patch** für **Terra Nova** erscheinen wird. Statt dessen entwickelt man an der Ostküste nun **Junction Point,** einen inoffziellen Nachfolger zu System Shock. +++ Die Produktion von **Shattered Steel 2** wurde zu Beginn des Jahres aufgenommen. +++ **Die Hard Trilogy** ist vor ein paar Tagen in Amerika erschienen, in Deutschland wird das **knüppelharte Actionspiel** jedoch nicht auf den Markt kommen. Lediglich in Österreich und der Schweiz wird es erhältlich sein. +++ Noch im Frühjahr soll mit Absolute Bedlam der Nachfolger zu Bedlam erscheinen. Ein paar Daten: 27 Levels in acht verschiedenen Szenarien, 20 Gegner, 40 Waffen und Extras. +++

Adventure & Rollenspiel & interaktiver Film



Thomas Borovskis freut sich auf Sentient

Seit es Adventures gibt, ist die **„Geradlinigkeit"** ein oft kritisierter Aspekt des Genres. Bereits vor drei oder vier Jahren, als das klassische Adventure noch in voller Blüte stand, warben die Hersteller mit „verschiedenen Plots", „zahlreichen Parallelhandlungen" und „völlig offenen Ausgängen". Obwohl solche Vorstöße eine enorme **Steigerung des Spielspaßes** versprachen, hoben die meisten Designer diese Konzepte inzwischen wieder völlig aus den Augen verloren. Wenn man die Neuerscheinungen der letzten Monate einmal kritisch betrachtet, fällt auf, daß eigentlich kein Adventure mehr mit einem guten Repertoire an Parallelhandlungen aufwarten kann. Das heißt, warten Sie - ein Beispiel fällt mir doch ein: **In „Die Pandora Akte"** konnte der Spieler auf drei unterschiedlichen Lösungswegen voranschreiten, die zu sieben verschiedenen Schlüssen führten. Eine löbliche Ausnahme. Verständlich ist es ja schon, daß viele Firmen lediglich **einen** „roten Faden" einbauen. Mit jeder parallel verlaufenden Handlung steigt der Entwicklungsaufwand nämlich gewaltig an. Eine einzige, gut durchdachte Storyline ist mir natürlich auch viel lieber als ein Dutzend halbherzige. Trotzdem: hin und wieder wagt jemand einen erneuten Vorstoß. Das jüngste Beispiel heißt **Sentient** und soll noch im März oder April dieses Jahres erscheinen (siehe rechts). Wenn Psygnosis seine Versprechungen hält, wartet ein Adventure auf uns, das man auch **ein zweites oder drittes Mal** gerne durchspielt. Mehrere Handlungen, Dutzende von Sub-Plots und eine stattliche Anzahl unterschiedlicher Ausgänge machen schon jetzt Appetit auf das Spiel. Sollte die große Aufgabe gelingen, dann gibt es nur einen, der nichts zu lachen hat: der Autor der Komplettlösung.

The Quivering

Action-Adventure für Horror-Freaks

Noch im März dieses Jahres sollen **Freunde des Schwarzen Humors** voll auf ihre Kosten kommen. The Quivering von Gametek ist ein **ulkiges Grafik-Adventure**, bei dem nahezu alle Stars aus klassischen B-Movies auf die Schippe genommen werden: Von **Dracula** über **Frankenstein** bis zur **Mumie** werden die obskursten Gestalten zu sehen sein. In einer **scrollbaren 360°-Umgebung** bewegt sich der Spieler durch unzählige Schauplätze, wie das alte Ägypten, das nebelverhüllte London oder eine Geisterbahn.



Huh - da haben wir aber Angst! In The Quivering werden die bekanntesten Horror-Filme auf den Arm genommen.

Koala Lumpur:

Journey to the Edge

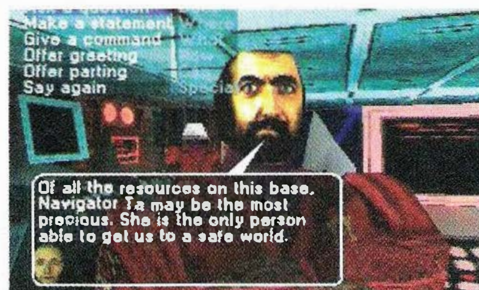
Wer dachte, Koala Lumpur sei die **Hauptstadt von Malaysia** und somit bestimmt nichts für PC-Spieler, der irrt. In Broderbunds neuem **Comic-Adventure** verbirgt sich nämlich ein frecher Koala-Bär hinter dem seriös anmutenden Spieletitel. Seriös ist die verrückte Hintergrundgeschichte von Journey to the Edge aber auf keinen Fall. In der Rolle der Stubenfliege Fly begleitet der Spieler seine beiden Freunde Koala und Dr. Dingo durch eine **total abgedrehte Comic-Welt**. Die Aufgabe des dynamischen Trios ist, die Zeichentrick-Welt vor der „Comedy Apocalypse" zu bewahren. Trotz der kindlich anmutenden Grafik richtet sich Koala Lumpur in erster Linie an ein **erwachsenes Publikum**, das **schwarzen Humor und bissige Satire** schätzt. Weitere Infos finden Sie unter: http://www.koalalumpur.com.



Sehen sie nicht furchterregend aus, die drei aus Koala Lumpur? Gemeint ist nicht die Stadt, sondern das Spiel.

Sentient

Revolution im Genre?



Small-Talk wird es in Sentient nicht geben. Vom Gesprächsverlauf wird auch die Handlung beeinflußt.

Ein absolut **untypisches Adventure** erwartet uns mit Sentient von Psygnosis. Statt eines einzigen Handlungsplots mit einem festgeschriebenen Happy End soll das Grafik-Adventure eine Unzahl von **verschiedenen Handlungsverläufen** bereithalten, die der Spieler nach eigenem Gutdünken beschreiten kann. Die **SciFi-Story** spielt auf der Raumstation Icarus. Wegen des Ausbruchs einer seltsamen Strahlenkrankheit innerhalb der Besatzung wird der Spieler auf den künstlichen Himmelskörper beordert. In den über **200 3D-gerenderten Locations** an Bord der Ikarus trifft man auf **60 verschiedene Charaktere**. Laut Psygnosis wurde besonders viel Arbeit in das **intelligente Dialog-System** gesteckt - die Grafik sieht auf den ersten Bildern allerdings auch nicht schlecht aus.

Kurz notiert

Trotz eines lauen Auftakts in Form der **„Indiana Jones' Desktop Adventures"** hält LucasArts an seiner Serie von Mini-Adventures fest. **Der zweite Teil, „Yoda Stories"**, soll mit neuen Abenteuern rund um Luke Skywalker endlich ein Verkaufsschlager werden. LucasArts verspricht **mehr Waffen** und **verzwicktere Puzzles**. +++ Origin hat Lieferprobleme: Wie das texanische Softwarehaus kürzlich bekanntgab, haben sich mehr als **50.000 Spieler aus 50 verschiedenen Ländern** um eine Teilnahme am **Ultima Online Beta-Test** beworben. Trotz Ausweitung der Server-Kapazitäten kann diese Nachfrage unmöglich befriedigt werden. +++ Noch Ende 1997 will **Konsolenspiel-Hersteller Squaresoft** zwei seiner Rollenspiele auf die PC-Plattform konvertieren. Mit **Final Fantasy V** und **Final Fantasy VI** sehen wir zwei erstklassigen Titeln entgegen. +++ Bethesda Softworks kündigt eine neue Serie von Spielen an. Unter dem Titel **„The Elder Scrolls Adventures"** sind insgesamt drei Programme in Vorbereitung. Bis Weihnachten 1997 soll **Redguard**, ein Action-Adventure im Tomb Raider-Stil, fertig werden. **Frühestens 1998** werden die beiden nächsten RPGs **Battlespire** (Action-RPG im Elder Scrolls-Universum) und **The Elder Scrolls: Morrowind** (klassisches RPG) fertig werden.

Simulationen & Rennspiele & Flugsimulationen



Harald Wagner sieht das Ende der jungen Hardware-Unabhängigkeit

Die zunehmende Verbreitung neumodischer Hardware, vor allem von MMX-Prozessoren und 3D-Grafikkarten, droht die Spielergemeinde in eine **Mehrklassengesellschaft** zu teilen. Während Intels MMX einen festen Standard setzt, wie bisher nur völlig neue Prozessorgenerationen, **droht von den 3D-Beschleunigern ein** weitaus größeres **Ärgernis.** Kaum ein Spiele-Entwickler wird seine Produkte exklusiv für den MMX herausbringen, dessen Anteil an der installierten Basis ist in den nächsten Jahren schlichtweg zu gering. Anders die Unterstützung von 3D-Hardware: dank Microsofts Direct3D hat jeder Windows 95-Besitzer wenigstens eine „virtuelle", von der Software emulierte 3D-Grafikkarte in seinem System. Theoretisch **vereinfacht sich damit die Entwicklung** von 3D-Spielen, daraus resultiert eine bereits **beachtliche Anzahl verkaufter 3D-Karten**. Bill Gates' durchaus begrüßenswerte Idee, mit Windows 95 **hardware-unabhängige** und trotzdem auf jedem System **optimal laufende** Software zu ermöglichen, wurde damit schon fast realisiert. Doch ist es keineswegs so, daß Besitzer von teuren und mächtigen 3D-Beschleunigern in jedem Fall die besten Ergebnisse erhalten: die Software-Industrie verfällt wieder in ihre alte Gewohnheit, **für jede Hardware spezielle Programmteile** zu schreiben - die leider **qualitativ sehr unterschiedlich** ausfallen. So unterstützt beispielsweise Sierras Cybergladiators nur den 3DFX-Chip, alle anderen Karten werden via Direct3D angesprochen. Während man mit der 3DFX wahrhaft berauschende Grafiken zu Gesicht bekommt, erhält man auch mit den theoretisch **besten Karten nur mäßige Ergebnisse** - an Direct3D wird offenbar nur ein kleiner Teil der Grafikbefehle weitergegeben. Die kurzen Zeiten, in denen man **mittels seines Budgets** selbst bestimmen konnte, **welche Spielqualität** man genießt, sind offenbar schon wieder vorbei.

Iron Wolves

Seeschlachten im Internet



Optisch steht Iron Wolves aktuellen Offline-Produkten kaum nach. Wegen der Trägheit der Schiffe wird keine schnelle Internet-Verbindung benötigt.

Iron Wolves ist eine grafisch beachtenswerte **Echtzeit-Simulation**, die es Windows 95-Besitzern mit **Internet-Anschluß** ermöglicht, mit Fahrzeugen des Zweiten Weltkriegs **Seegefechte** auszutragen. Sein Gefährt kann man frei aus einer Liste von U-Booten, Korvetten, Zerstörern und Tankern wählen, wobei nur die Tanker wirklich benachteiligt sind. Zur Zeit befindet sich das Spiel in einem **offenen Betatest**, Software und Account erhält man unter **http://www.on-line.co.uk/iw.html**.

Flight Unlimited 2

Weltweite Fotosafari



Dieser Screenshot läßt erahnen, welch realistische Aussichten Looking Glass' nächste Flugsimulation bieten wird.

Die unter dem Arbeitstitel Flight Unlimited 2 gehandelte **Flugsimulation von Looking Glass** nimmt erste Formen an. Um dem Spieler die perfekte Grafik bieten zu können, hat Looking Glass **Fotografien von vielen tausend Quadratkilometern Land** digitalisiert und auf exakte Höhenverläufe gebracht. So kann man beispielsweise die komplette San Francisco Bay Area überfliegen und dabei **jedes real existierende Haus erkennen**. Das für den Sommer dieses Jahres angekündigte Spiel läßt den Spieler voraussichtlich in die Cockpits einer Cessna 172, einer Piper Arrow, einer Beech Baron und eines Grob Segelflugzeuges steigen.

Testdrive Off Road

Accolade legt Release vor



Der amerikanische Militärjeep Hummer, für den privaten Markt streng limitiert, läßt sich in Accolades Testdrive Off Road beliebig oft nach Herzenslust zu Schrott verarbeiten.

Ehemals war die Veröffentlichung der Off-Road-Version des Klassikers Testdrive für Ende dieses Jahres geplant, die hauseigenen Entwickler kommen jedoch so gut voran, daß der Release **auf den April dieses Jahres vorverlegt** wurde. Zwar ist das Spiel **noch längst nicht fertig**, wie es einige Presse-Organe glauben machen, dennoch gibt es bereits einige Fakten. So fährt man seine zehn verschiedenen Jeeps auf zwölf unterschiedlichsten, teils sehr kurzen, teils sehr langen Off-Road-Pisten um Meisterschaftstitel wie etwa **„König der Berge"** einzuheimsen.

The Streets of SimCity

Weiteres SimCity-Spektakel

Noch im **ersten Halbjahr 1997** will Maxis ein weiteres Programm veröffentlichen, das auf dem ewigen Klassiker SimCity 2000 basiert. Das **reinrassige Rennspiel** erlaubt es bis zu acht Spielern im **Netzwerk**, durch die Straßen von SimCity 2000-Städten zu rasen und Meisterschaften untereinander auszumachen. The Streets of SimCity wird voraussichtlich **50 Städte mitliefern**, eigene und mit SimCopter mitgelieferte Städte lassen sich jedoch auch importieren. Eine weitergehende Verknüpfung mit der Helikoptersimulation ist leider nicht geplant.



In Zukunft lassen sich SimCity-Städte aus anderen Perspektiven betrachten.

WiSims & Strategie & Denkspiele



Petra Maueröder über extravagante Freizeitbeschäftigungen

So ganz nebenbei und ziemlich unfreiwillig hat unser aller Lieblings-Programm, der BM 97, einen **neuen Volkssport** losgetreten: **„Extreme Bug-Searching"**. Das funktioniert so: man besorgt sich ein aktuelles PC-Spiel, das möglichst gute Wertungen bekommen hat und sich deshalb verkauft wie eine Backstreet Boys-CD. Zum Beispiel **Alarmstufe Rot**, weil's so schön in diese News-Rubrik paßt. Jetzt fängt man an, gezielt nach Bugs zu fahnden - das geht am einfachsten, indem Dinge ausprobiert werden, auf die der Durchschnittsspieler (also einer, der sich das Spiel zum persönlichen Vergnügen gekauft hat) niemals kommen würde. **Weitere Vorgabe: auf keinen Fall das Handbuch lesen.** Wird die Sache richtig angepackt, läppert sich mit der Zeit eine schöne lange Liste zusammen. **Der Witz an der Sache: es ist völlig wurscht, ob es sich wirklich um Programmfehler handelt oder nicht.** Kostproben: „Trifft ein Panzer auf eine Kiste, dann erscheint mal ein Dollarzeichen, mal ein Satellit". Bug! „Wenn ein Kraftwerk zusammengeschossen wird, funktionieren die Tesla-Spulen und das Radar nicht mehr". Bug! Sobald man mindestens 50 Punkte (ersatzweise drei DIN-A4-Seiten) beisammen hat, informiert man die Redaktionen aller wichtigen Magazine, infiltriert Online-Foren oder übt sich im Gruppen-Entrüsten mit Kollegen und Mitschülern. Unangenehm natürlich, wenn man selbst nur 32, ein anderer Kammerjäger aber stolze 44 Bugs gefunden hat. **Da heißt's sich anstrengen, nicht lockerlassen und ja keinen Spaß beim Spielen haben.** Unbestätigten Gerüchten zufolge soll demnächst die erste Internet-„Ladder" in Sachen Extreme Bug-Searching entstehen - quasi ein Nörgler-Olymp. Wir halten Sie wie immer auf dem laufenden...

Panzer General 3D

Der dreidimensionale Weltkrieg

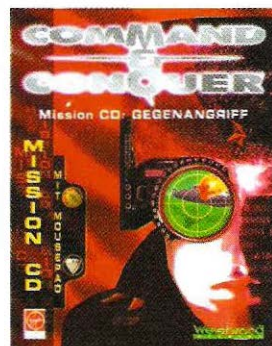


Daß wir das noch erleben dürfen: Panzer General 3D sieht richtig gut aus.

Bei SSI entsteht derzeit die nächste Generation der Hexagon-Strategiespiele: Panzer General 3D wird sich durch **gerenderte bzw. gezeichnete 3D-Einheiten** und **realistisch wirkende Animationen** (z. B. Explosionen) nicht nur optisch stark von seinen Vorgängern unterscheiden. Erstmals haben Sie die Möglichkeit, entweder die alliierten oder deutschen Truppen zu befehligen, wobei Sie für besondere Verdienste mit motivationssteigernden Orden geehrt werden. Bei der Überarbeitung des Gameplays achten die Programmierer verstärkt auf **Multiplayer-Tauglichkeit** (v. a. Internet); ein integrierter **Editor** erlaubt zudem das Gestalten eigener Szenarien und die Veränderung der Einheiten-Datenbank. Das **ausschließlich für Windows 95** entwickelte Programm wird aller Voraussicht nach erst kurz vor Weihnachten dieses Jahres erscheinen.

FIFA Soccer Manager 97

Fußballmanager von EA Sports



Neulich in der Bayern-Chefetage: was verdient Olli Kahn in der nächsten Saison?

Kommt nach der jeweils besten Fußball-, Basketball- und Eishockey-Simulation jetzt die beste Wirtschaftssimulation im Sportbereich? Inzwischen liegt die erste Beta-Version (kurz vor der Test-Reife) des FIFA Soccer Managers 97 vor, der neben einem **überraschend nüchtern anmutenden Interface** mit den **Original-Spielernamen (über 7.500) aller europäischen Ligen und Vereine** aufwartet. Neben den gängigen Funktionen umfaßt das Angebot auch einen **Sim-City-artigen Stadionausbau** und die isometrische Spieldarstellung in SVGA. Laut Electronic Arts soll das Programm noch im März an den Handel ausgeliefert werden.

C&C: Tiberiumkonflikt

SVGA unter Windows 95

Auch wenn einige scheinbar besonders kompetente Software-Verkäufer immer noch etwas anderes behaupten: zeitgleich mit dem Erscheinen der **Alarmstufe Rot-Mission-Disk „Gegenangriff"** (16 Missionen, teils neue Einheiten, 100 Multiplayer-Karten, Kostenpunkt: ca. DM 35,-) wird das **Original Command & Conquer neu aufgelegt**; unter Windows 95 wird dann die gleiche Grafikqualität möglich sein wie beim Nachfolger - das trifft auch auf die Mission-CD „Der Ausnahmezustand" zu, die allerdings separat erworben werden muß. Für DM 120,- liefern Westwood und Virgin außerdem ein „C&C-Theme-Pack" für Microsofts Multimedia-Paket Windows 95 Plus mit. **Beide Programme sind ab Mitte März erhältlich und werden im Review-Bereich der nächsten Ausgabe besprochen.**

Telegramm

++++ Servus, Pfüagott und auf Wiedersehen: **Ron Millar**, neben Bill Roper einer der prominentesten **Blizzard-Game-Designer** (u. a. an WarCraft 2, Diablo und StarCraft beteiligt), ist zu **Activision** übergelaufen und wird dort beratend in die Entwicklung des Echtzeit-Strategiespiels **Dark Reign** (siehe Strategie-News PC Games 3/97) eingreifen. ++++ In den USA bereits erhältlich, bald auch bei uns: die **„Campaign-Disks"** zu **Steel Panthers 2** und **Age of Rifles** +++ Qua vadis **Blue Byte**? Mit Patrick Lagny (Projektleiter Battle Isle 3), Christoph Werner (Grafiken von Die Siedler 1 und 2), Adam Spryss (ebenfalls Grafiker) und Peter Ohlman (einer der Siedler 2-Programmierer) haben **einige maßgebliche Spieldesigner das Mülheimer Softwarehaus verlassen**. Die Abtrünnigen haben sich unter dem Label **„Kilimanjaro Entertainment"** neu formiert und basteln bereits an eigenen Games. Details zu den ersten Projekten werden im Laufe der nächsten Monate erwartet. +++ Die Liste der **Echtzeit-Strategie-Projekte** wird immer länger. New entries in diesem Monat: **War Inc.** von Interactive Magic, **Warbreeds** von Broderbund und **Dark Colony** aus dem Hause Gametek. +++

Multimedia & Online & Hardware



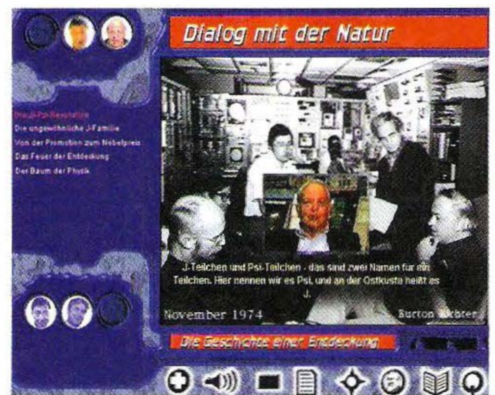
Florion Stangl versucht sich am Extreme-Tuning

Kaum hat Intel die neue MMX-Prozessor-Generation auf den Markt geworfen, melden sich die ersten Fachmänner zu Wort, die **auf alle Warnungen pfeifen** und das Tunen der Prozessoren predigen. Bekanntlich arbeiten die Schnellrechner mit Takten von 33, 66 oder 75 Megahertz, was sich durch entsprechende Jumper auf dem Motherboord ausnutzen läßt. So ergibt rein rechnerisch eine Verdreifachung des Bustakts eines auf 75 MHz hochgeschraubten P200 einen **P225.** Klingt gut, hat aber ein paar Nachteile. Zwar vertragen die meisten PCI-Karten Takte von 75 MHz, doch wer die ausreichende Kühlung vergißt, hat trotzdem schnell **verschmorte Platinen** im Rechner. Außerdem ist die Qualität des Motherboards von entscheidender Bedeutung, denn neben den zu großen **Fertigungstoleranzen** machen auch unterschiedliche Spannungen bei der Stromversorgung den schönen Traum vom schnelleren Rechner zu einem Fall für den Reparaturdienst. Es stellt sich natürlich die Frage, warum Intel nicht von sich aus die Taktrate nach oben dreht. In Kürze werden **die ersten höher getakteten MMX-Rechner** auf den Markt kommen, die natürlich auch etwas teurer sein werden. Warum, so fragt sich der eine oder andere, soll ich mehr Geld dafür ausgeben, wenn ich doch meinen alten Rechner einfach so tunen kann? Ganz einfach: Aufgrund der oben genannten Probleme ist das eine Sache für Profis, außerdem kann der Tod der CPU schleichend eintreten, oder Ihr Lieblingsspiel verweigert plötzlich den Dienst. Fazit: Ich lasse mein Motherboard unangetastet und **profitiere von einer 3D-Grafikkarte.** Das ist ungefährlich und bringt wesentlich bessere Ergebnisse als wackelige 10% Speed-Gewinn.

Herausforderung Universum

13 Wissenschaftler erklären das Leben

Stephen W. Hawking sollte seit seinem Bestseller „Eine kurze Geschichte der Zeit" auch Physik-Laien ein Begriff sein. Zusammen mit zwölf anderen **renommierten Wissenschaftlern** versucht er, die Entstehung des Universums auf den Punkt zu bringen oder widmet sich Fragen wie der Beeinflußbarkeit der Zeit. Zu jedem Physiker gibt es eine knappe **Biographie** und erfreulicherweise **Buchtips,** wenn Sie sich eingehender mit dem Thema beschäftigen wollen. Die **CD-ROM** ist für **DM 79,-** erhältlich und enthält die Versionen für Windows und Mac. Kontakt: Navigo Multimedia GmbH, Frankfurter Ring 213, 80807 München.



Quantenphysik und Urknall zu veranschaulichen, ist eine harte Aufgabe. Filmschnipsel und Grafiken sollen die trockene Theorie aufweichen.

Peter Gabriel - Eve

Übersinnliches Musik-Adventure mit dem exzentrischen Pop-Musiker



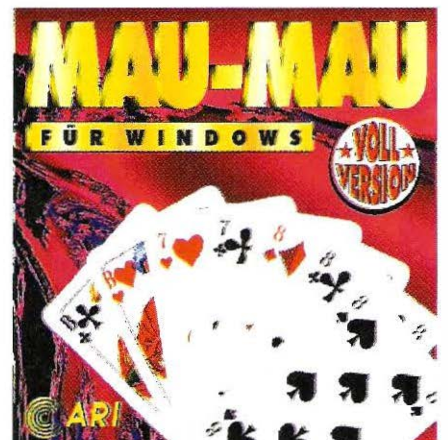
Avantgardistische Bildkompositionen vermitteln eine ungewohnte Atmosphäre.

Wer neben klassischen Adventures auch **ungewöhnlichen Produkten** etwas abgewinnen kann und auch die Musik von **Peter Gabriel** zu schätzen weiß, erhält mit **Eve** das zweite Multimedia-Werk des englischen Künstlers. Auf der Suche nach der **Schöpfungsgeschichte** entdecken Sie nicht nur fremde Welten, sondern auch den einen oder anderen **unveröffentlichten Song des Meisters** und dürfen selbst Hand an seine Kompositionen legen. Querdenken ist aber Pflicht, ebenso ein leichter Hang zum **Esoterischen.** Fans von Peter Gabriel müssen in jedem Fall zugreifen, Interessierte sollten im Laden erst mal einen Blick auf das DM 99,95 teure Werk werfen. Kontakt: http://www.funware.de.

Pro Mau-Mau

Ungetrübtes Zocken mit dem Pentium

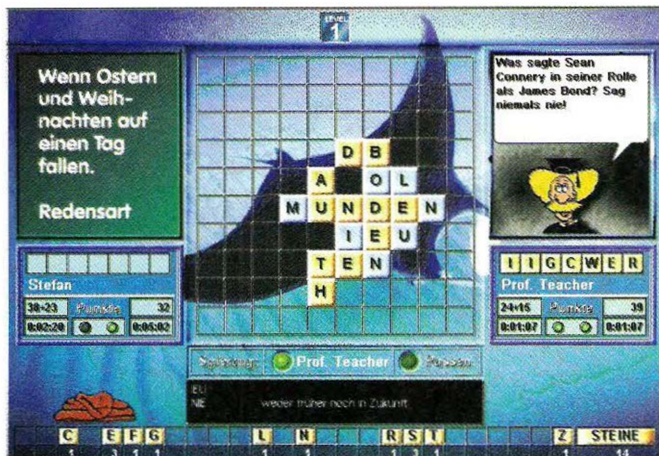
Mau-Mau sollte eigentlich jeder schon einmal gespielt haben, doch wenn gerade kein Freund zur Hand ist, **hilft Ari Datas Pro Mau-Mau** (Preis: DM 19,95) mit bis **zu drei simulierten Mitspielern** aus. Die Regeln lassen sich nach Belieben anpassen, außerdem darf der Spielstand jederzeit gespeichert werden. Kontakt: Ari Data GmbH, Hans-Böckler-Str. 13, 47877 Willich.



Einstellbare Regeln und bis zu drei computergesteuerte Mitspieler bietet Pro Mau-Mau.

Dance Machine

Ihnen spuken auch ständig tolle Songs im Kopf herum, doch vernünftiges Studioequipment ist zu teuer? Für DM 49,80 bietet Marlboro Music die Dance Machine an, eine Komponierhilfe, die dem Magix Music Maker ähnelt. Auf der CD-ROM befinden sich neben dem eigentlichen Programm unzählige Samples für Drums, Baß, Melodie und Effekte, mit denen sich in relativ beschränktem Rahmen Songs zaubern lassen. Ein Top-Ten-Hit läßt sich damit zwar nicht produzieren, aber für erste Gehversuche im Musikbusiness reicht es allemal. Kontakt: Marlboro Music, DIE GmbH, Flößergasse 7, 81639 München.



Professor Teacher ist ein harter Brocken: in der höchsten Spielstufe verfügt der digitale Lehrer über 32.000 Wörter und 79.000 Definitionen.

Prof. Teacher`s xWorld

Rätselspiel für jung und alt

Vom Bastei Verlag kommt ein sehr interessantes Denkspiel, bei dem nicht nur Rätselfreunde auf ihre Kosten kommen werden. Auf einem quadratischen Spielbrett müssen Sie versuchen, möglichst komplexe Begriffe zu legen. Verschiedene Spielmodi und der riesige Wortschatz von **32.000 Wörtern** und **79.000 Definitionen** sollten für stundenlanges Vergnügen sorgen. Vor allem die witzigen Kommentare Ihres Gegenspielers, des ausgefuchsten Professors Teacher, lockern den anstrengenden Denksport auf. Erscheinen soll Professor Teacher`s xWorld am 18.3.1997.

Mucky Foot Prod.

Neues Team

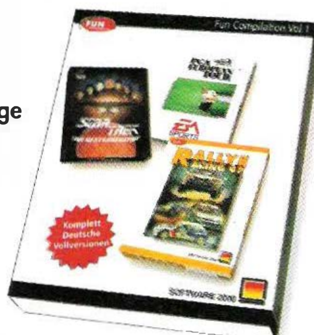
Mike Piskett und **Guy Simmons** verlassen Bullfrog. Die beiden Programmierer, die unter anderem stark in Theme Park und Magic Carpet involviert waren, gründen nun **ihr eigenes Team** namens Mucky Foot Productions. Das erste Spiel soll Dark City heißen.


Mike Piskett und Guy Simmons waren maßgeblich an der Entwicklung von Magic Carpet (Bild) und Theme Park beteiligt. Jetzt führen sie ihr eigenes Unternehmen.

Fun Compilation

Spielesammlung

Software 2000 packt mit der Fun Compilation gleich **drei hochkarätige Spiel** zusammen. Star Trek: A Final Unity, PGA European Tour und Rallye Racing 97 können auch heutzutage noch begeistern. Diese Sammlung sollte im Fachhandel erhältlich sein.



Sega Competition

Gewinnen Sie eine Reise zur E3 1998

Sega veranstaltet in Zusammenarbeit mit PC Games ein **Gewinnspiel**, bei dem als Hauptpreis eine **Reise für zwei Personen** zur **Electronic Entertainment Expo** verlost wird. Dieser einwöchige Trip nach Los Angeles umfaßt natürlich **alle Eintrittskarten** und außerdem ein Taschengeld von **1.000 Mark.** Der Gewinner des Hauptgewinns wird am **2. Januar 1998** ermittelt, und darüber hinaus verlost Sega jeden Monat **zehn aktuelle Spiele** aus seiner Produktpalette. Um mitspielen zu können, müssen Sie unter der Telefonnummer **0190/377590** (DM 0,12/6 Sek. Supertalk) verschiedene Fragen rund um die Spiele des japanischen Unternehmens beantworten. Für aufmerksame Leser von PC Games sollte dieses kurze Quiz allerdings kein Problem darstellen. Viel Glück!

SEGA

Telegramm

Es scheint sich zu bestätigen, daß **Peter Molyneux** Bullfrog nach der Fertigstellung von Dungeon Keeper verlassen wird. Ins Reich der Fabel verwies der englische Programmier-Guru allerdings einen Wechsel zu Eidos Interactive. +++ Indes verpflichtet Eidos immer mehr hochdekorierte Spieleschmieden. Neueste Errungenschaft: **Looking Glass** (Dark, Flight Unlimited 2) und **Ion Storm** (John Romeros neue Firma). +++ DVD ist bei Spieleherstellern in aller Munde. Gerüchten zufolge soll Segas **Virtua Fighter 3** für dieses neue CD-Format erscheinen. Daß Spycraft für dieses System umgesetzt wird, steht hingegen fest. +++ Baseball-Fan **Brian Fargo** soll angeblich Interesse am Kauf der **Los Angeles Dodgers** bekundet haben. Ob die dafür fälligen 100 Millionen Dollar als Lizenz für VR Baseball 97 (PlayStation) verbucht werden können, erscheint aber fraglich. +++ **Electronic Arts** möchte zusammen mit **Gravis** ein neuartiges Control-Pad-System für bis zu acht Spieler entwickeln.

Cavedog

Ron Gilbert is back

GT Interactive konnte sich im Januar ein weiteres Entwicklerteam unter den Nagel reißen. Das von **Ron Gilbert** (Maniac Mansion, The Secret of Monkey Island) geführte Unternehmen Cavedog Entertainment soll bis Ende des Jahres eine Reihe an Spielen herausbringen. Wir halten Sie auf dem laufenden...


Ron Gilbert zeichnet in seiner Zeit bei LucasArts nicht nur für Maniac Mansion verantwortlich, sondern auch für den Klassiker unter den...



...Adventures The Secret of Monkey Island. Monkey Island 3 wird übrigens momentan von LucasArts in England produziert.

DIE TOMB R COMPETI

Lara Croft ist überall: ob auf Plakat- und Kinoleinwänden oder Hunderttausenden von PC-Bildschirmen - Tomb Raider hält die Nation nicht nur wegen der aufregenden Hauptdarstellerin in Atem. Kein Wunder: das schicke 3D-Action-Spektakel ist ein Fest für Augen und Ohren, und das gilt auch für die sagenhaften Preise, die EIDOS Interactive unter den PC Games-Lesern verlost. Mit etwas Glück können Sie demnächst Ihr Wohnzimmer in einen ganz privaten Filmpalast verwandeln - für das Popcorn müssen Sie allerdings selber sorgen...

Tomb Raider - das ist die verführerische Mischung aus Action-Adventure, Shoot 'em Up und Jump & Run, mit der das britische Softwarehaus CORE Design dem ausgepowerten 3D-Action-Genre neuen Schwung verliehen hat. Eine auf Performance und hohen Detailreichtum getrimmte Grafik-Engine liefert überwältigende VGA-/SVGA-Ansichten gigantischer Höhlenwelten und antik anmutender Tempelhallen, in denen neben wildem Getier auch unzählige Geheimräume und Fallen lauern. Zwar ist die Draufgängerin schwer bewaffnet und bis in die letzte Faser ihres Körpers durchtrainiert, doch die eingestreuten Puzzles (die z. T. unter Wasser und auf Plattformen in schwindelerregender Höhe gelöst werden müssen) erfordern natürlich auch eine gehörige Portion Köpfchen. Die PC Games-Spielspaßwertung von satten 90% und die riesige Resonanz seitens der Käuferschaft dokumentieren die Ausnahmestellung dieses 3D-Prachtexemplars. Übrigens: unter http://www.tombraider.de wurde Lara Croft sogar eine eigene Internet-Homepage gewidmet.

Für die Tomb Raider Competition in Deutschlands PC-Spielemagazin Nummer 1 spendiert EIDOS Interactive eine Reihe sensationeller Preise.

DAS GIBT'S ZU GEWINNEN:

1. PREIS

Eine komplette SONY-Heimkinoanlage mit allem, was dazugehört: Das 16:9-TV-Modell KL-37 W1 mit modernster LCD-Technologie, einer Bildschirmdiagonalen von stattlichen 94 cm und 3D-Soundsystem wird ergänzt durch einen VHS-HiFi-Videorecorder inklusive Dolby ProLogic-Verstärker (ausgestattet mit Sonys bahnbrechender Super-TriLogic-Technologie), einem Laserdisc-Player MDP-850 D, einem 4-Wege-Standlautsprecher (130 Watt), einer Centerbox mit 100 Watt und zwei Surroundlautsprechern. Diese Traumanlage hat einen Gesamtwert von rund **20.000 Mark!**



AIDER TION

DIE PREISFRAGE:

Wie heißt die Person, die Lara Croft mit der Beschaffung eines mysteriösen Artefakts beauftragt? (Kleiner Tip: aufmerksame Leser entdecken diese Information im sechs-seitigen Tomb Raider-Testbericht in PC Games 1/97)

Schreiben Sie die richtige Antwort auf eine Postkarte und schicken Sie diese bis zum 1. April 1997 an folgende Adresse:
COMPUTEC Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Tomb Raider
Roonstraße 21
90429 Nürnberg



Ein SONY MiniDisc-Walkman

2. PREIS

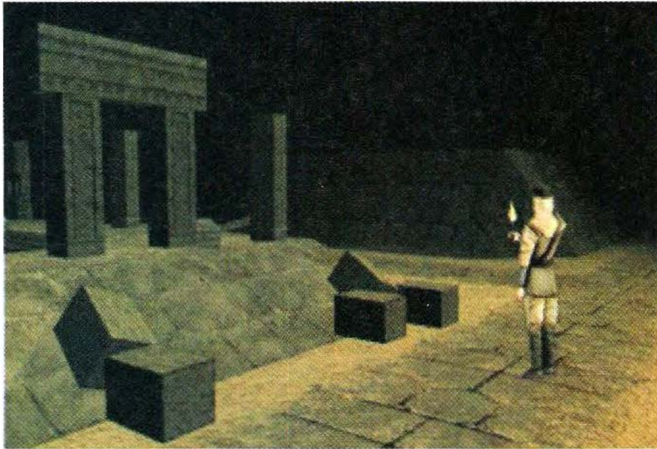
3. PREIS

Eine Sony PlayStation

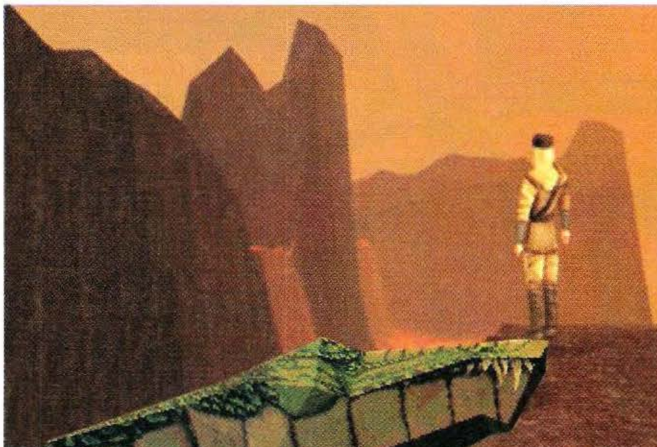


King`s Quest 8 - The Mask of Eternity

Long live Connor



King`s Quest 8: The Mask of Eternity wird technologisch auf dem neuesten Stand sein. Das gilt auch für Licht- und Schatteneffekte in den Dungeons.



Vor 14 Jahren feierte King`s Quest sein erfolgreiches Debüt. Seit 1983 ist das Rad zumindest im Sektor Computerspiele fast schon neu erfunden worden, so daß der nunmehr achte Teil kaum noch Gemeinsamkeiten mit dem Urvater vorweisen wird.

Schwer zu glauben, aber es ist in der Tat 14 Jahre her, daß ein grobgepixelter Abenteurer in rotem Wams und grünem Filzhütchen Computerspiele gesellschaftsfähig machte. König Graham von Daventry und seine Familie wurden zu digitalen Zeitzeugen aller neuen Technologien, die seither Computerspieler in aller Welt an den Rand des finanziellen Ruins trieben. Vom blockigen, von der Düdelmusik des Speakers unterstützten CGA-Helden bis hin zum orchestral instrumentierten Animationspektakel à la Disney demonstrierten die royalen Abenteurer alle relevanten Fortschritte vom vierfarbfähigen XT bis hin zum High-End-Pentium. Doch die fortschreitende Entwicklung und marktbedingte Forderungen an den Inhalt machen auch vor blaublütigen Phantasiegestalten nicht halt. Roberta Williams, die alle sieben Spiele entwickelte, hat die Zeichen der Zeit erkannt und entschied sich im Hinblick auf den achten Teil, der unter dem Titel „The Mask of Eternity" erscheinen soll, für ein radikales Face-Lifting.

Schützenhilfe vom Roten Baron

Die bekannte 2D-Abenteuerwelt wurde mit einer zeitgemäßen 3D-Umgebung ersetzt. Hierzu verwendete man eine modifizierte Version der vom Tochterunternehmen Dynamix für die Flugsimulation Red Baron 2 entwickelten 3D-Engine. Das Ziel der Designer

besteht natürlich darin, die in 2D-Welten herrschende physikalische Limitierung zu eliminieren und dem Spieler eine voll navigierbare 3D-Umgebung zu bieten. Hierdurch entfallen auch die bisherigen, durch die Handlung zwangsauferlegten Grenzen. Der Spieler erforscht die Umgebung unabhängig von Lösungszwängen, d. h. er kann sich frei bewegen und seine Aktionen eingehend planen. Es ist also nicht mehr erforderlich, zunächst Rätsel A und B zu lösen, bevor man Raum C betreten darf.






Hier sehen Sie einige der Hauptfiguren und Monster, die bereits fertiggestellt sind.

Armed and Dangerous

Überhaupt scheint das Rätsellösen einen wesentlich geringeren Stellenwert einzunehmen. Connor ist im Gegensatz zu den bisherigen Charakteren kein professioneller „Schlüsselsucher", sondern haut auch schon mal zu, wenn es die Situation erfordert. Sicherlich wird King's Quest nicht zum blutigen Gemetzel ausarten. Andererseits wird jedoch der eine oder andere nicht kooperationswillige Gegner auf der Strecke bleiben.

The King is dead...

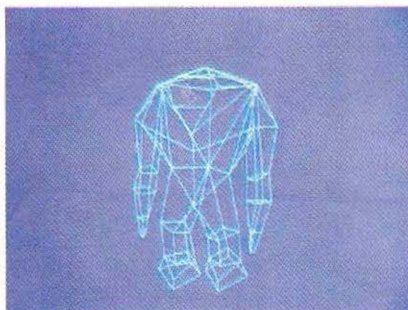
King Graham und seinen königlichen Nachwuchs wird man vergeblich suchen. Zwar spielt sich das Ganze noch in Daventry ab, aber damit enden die Ähnlichkeiten zu den Vorgängern auch schon. Sierra entwickelte eine völlig neue Hintergrundgeschichte, in der die Anfänge von Daventry erzählt werden. Natürlich ist man bei Sierra mit der Freigabe von Inhalten zu diesem frühen Zeitpunkt äußerst kleinlich. Dennoch gelang es uns, die folgenden Infos herauszufiltern: Der neue Held ist ein ganz gewöhnlicher Sterblicher namens Connor. Just als er geboren wird, wird die Welt von einer gewaltigen Explosion erschüttert. Die Maske der Ewigkeit - eine Art heiliger Gral von Daventry - löst sich in ihre Bestandteile auf, genauer gesagt in sieben Einzelstücke, die in alle Winde verstreut werden. Die Explosion, gepaart mit dem Geburtsschock, hinterläßt eine unauslöschliche Erinnerung. So ist es auch kein Wunder, daß Connor sich 20 Jahre später auf die Suche nach der zerstörten Maske macht.

„Wir waren uns von Anfang an darüber klar, daß drastische Änderungen vorgenommen werden müssen - nicht nur bei King 's Quest, sondern im Abenteuergenre allgemein",
Roberta Williams, Designer

Ein neuer Anfang?

Um den Fortbestand der King's Quest-Serie zu gewährleisten, waren drastische Änderungen unvermeidbar. Ende dieses Jahres wird sich zeigen, ob die erfolgreichste Computerspielserie aller Zeiten weitere Sequels rechtfertigt. Zumindest wird uns eine Neuauflage der "Fluffy Bunny Show with Valanice and Rosella" erspart bleiben.

Markus Krichel ■

Hier sehen Sie ein zotteliges Monster: als reines Polygon-Modell (rechts) und in seiner natürlichen Umgebung (oben)...

Statement



The Mask of Eternity könnte eine neue King's Quest-Ära einläuten. Wenn es Sierra gelingen sollte, einen neuen Helden zu kreieren, der über den gleichen Fan-Appeal verfügt wie King Graham vor 14 (!) Jahren, könnte dies der Serie zu neuem Leben verhelfen. Die Mischung aus traditionellem Abenteuerspiel und 3D-Action ist ein Risiko, das jedoch kalkulierbar ist, solange die Fantasie- und Märchenwelt von Daventry erhalten bleibt.




Der Designer fertigt zunächst Skizzen aller Gegenstände und Figuren an.

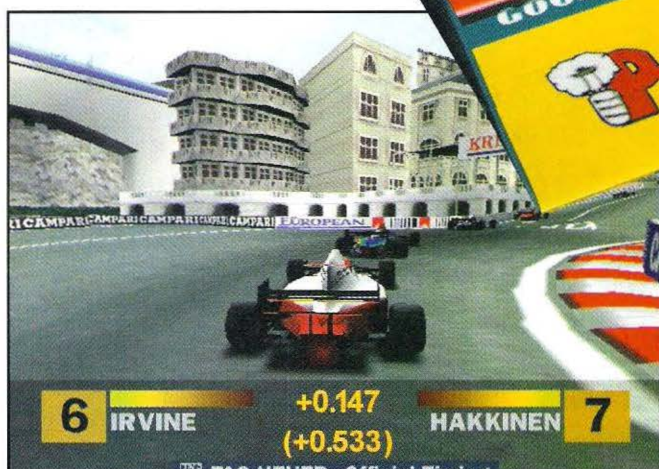
CREDITS

Genre	Adventure
Hersteller	Sierra
Budget	n. b.
Status	50% fertig
Release	Dezember 97

PERSONALIEN
Roberta Williams und 25 Designer

FEATURES
Mischt Abenteuer- und 3D-Actionspiel







Formel 1

Rennzirkus mit Nachbrenner

Angriff auf die Pole Position: Psygnosis will mit Formel 1 die Spitzensimulation Grand Prix 2 vom Thron der Rennspiele stoßen. Ausgongspunkt des ehrgeizigen Projekts ist das gleichnamige PlayStation Spiel. Die Zutaten für den vielversprechenden Newcomer: FOCA-Lizenz, Netzwerkmodus und 3DFX-Unterstützung.

Die Luft wird dünner bei den Rennspielen. Psygnosis, bislang durch die vorwiegend action-orientierten Crash-Orgien Destruction Derby sowie dessen Nachfolger und das Science Fiction-Rennspiel Wipeout aufgefallen, wagt sich mit Formel 1 an die Königsklasse des Motorsports. Ganz schön mutig, mag sich der eine oder andere Leser denken, schließlich gilt Geoff Crammonds High-End-Simulation Grand Prix 2 seit rund einem Jahr als unangefochtener



In der Wiederholung wirken die rasanten Überholmanöver besonders eindrucksvoll.



Selbst die Yachten im Hafen von Monte Carlo sind zu sehen.

Herrscher im PC-Rennzirkus. Doch die Psygnosis-Tüftler wollen zum einen von den aktuellen 3D-Grafikkarten profitieren, zum anderen von ihren Erfahrungen auf dem PlayStation-Markt. Die Konsolenversion von Formel 1, bereits seit einigen Monaten auf dem Markt, gilt als eines der erfolgreichsten und besten PSX-Spiele. Ungläubiges Staunen und offene Münder ruft denn auch eine erste Fahrt in Michael Schumachers Benetton hervor. Dank der 3DFX-Karte im Rechner rauscht die hochauflösend dargestellte und mit eindrucksvollen 65.000 Farben weich gezeichnete Landschaft mit 25 Bildern pro Sekunde vorbei. Der Geschwindigkeitseindruck ist hervorragend, hier wirken 300 km/h eben nicht wie magere 60 Stundenkilometer, wie bei so manch anderem Rennspiel die niedrige Framerate suggeriert. Die Wagen der anderen Fahrer sind unglaublich detailliert, jeder Werbeschriftzug kann bei einem Überholmanöver studiert werden, selbst die Fahnen der Fans auf dem Nürburgring sind problemlos auszumachen.

Fix mit 3DFX

Eines gleich vorweg: Ohne 3D-Grafikkarte wird Formel 1 nicht diesen wahrhaft ehrfurchtgebietenden Eindruck hinterlassen wie die für den Voodoo 3DFX-Chip optimierte Fassung. Dank Microsofts Direct3D-Schnittstelle für Windows 95 soll Formel 1 aber mit wirklich jeder Grafikkarte zusammenarbeiten, deren 3D-Funktionen über dieses Interface angesprochen werden können. Psygnosis hat versprochen, folgende Karten bzw. Chips in jedem Fall zu unterstützen, wenngleich nicht das Spiel eigens zu optimieren: 3DLabs Permedia, ATI 3D Rage, Matrox Mystique, Rendition Vérité, S3 ViRGE und VideoLogic PowerVR. Das Ergebnis soll laut Psygnosis bis auf kleine Unterschiede wie etwa beim fehlenden Gouraud-Shading nicht deutlich schlechter ausfallen. Bis zum Test der 3DFX-Version in der voraussichtlich nächsten Ausgabe der PC Games erwarten wir auch eine lauffähige Fassung für Direct3D. Auf jeden Fall sollten Sie einen Pentium mit mindestens 90 MHz besitzen.



Selbst bei dichtem Gewusel wie in dieser engen Kurve geht die Geschwindigkeit auch auf kleineren Systemen nicht in die Knie.



Aus dem Windschatten heraus überholt es sich am besten.

Lassen wir die Hardware erst einmal beiseite und widmen uns dafür ganz dem faszinierenden Geschehen auf dem Monitor. Die eher spartanisch gestalteten Menüs sind dennoch zweckmäßig und können ihren Konsolenursprung nicht leugnen. Mit den Cursortasten läßt sich angenehm flink zwischen den einzelnen Optionen hin- und herschalten und das Spiel ganz auf die Bedürfnisse des jeweiligen Fahrers anpas-

sen. Grundsätzlich gibt es zwei verschiedene Einstellungen, die den größten Unterschied zwischen Formel 1 und Grand Prix 2 verdeutlichen: das Psygnosis-Werk bietet neben dem „Grand Prix" genannten Simulationsmodus einen „Arcade"-Teil, der um vieles einfacher zu fahren ist.

Leiter-Modus gegen Langeweile

Bevor ein Rennen beginnt, haben die Götter bekanntlich den Schweiß gesetzt. Erst einmal muß die passende Steuerungsart gewählt werden. Neben der erstaunlich gut funktionierenden Tastatureingabe lassen sich digitale oder analoge Joysticks auswählen, die genausogut Joypads, Flightsticks oder Lenkräder sein dürfen. Psygnosis hat auch hier die vielgelobte PSX-Steuerung zum Vorbild genommen, so daß sich die Boliden mit einem digitalen Joystick fast so differenziert steuern lassen wie mit analoger Hardware. Das beste Feeling entsteht selbstverständlich mit einem analogen Lenkrad, da sich damit die Beschleunigung und das Anfahren der Kurven naturgemäß am besten bewältigen lassen. Dank Windows 95 läßt sich jeder unter diesem Betriebssystem konfigurierte Joystick mit Formel 1 verwenden.



Eine richtige Cockpitsicht gibt es nicht. Neben dem Vollbildmodus kommt diese Perspektive der Realität am nächsten.

Weiter dürfen Sie in den umfangreichen Optionsmenüs drei Rennarten einstellen, vom einzelnen Kurs über eine komplette Meisterschaftssaison bis zum enorm witzigen „Leiter"-Modus. Dabei fahren Sie auf einem vom Computer ausgewählten Kurs gegen einen bestimmten Fahrer, den Sie unbedingt schlagen müssen. Ob Sie das Rennen gewinnen oder nur knapp vor dem Kontrahenten durchs Ziel huschen, ist dabei egal. Wahlweise fahren nur Sie und Ihr Gegner auf der Piste, oder das gesamte Feld von 26 Fahrern jagt mit Ihnen über die Strecken. Der Witz daran ist, daß jedem bewältigten Gegner ein stärkerer Fahrer folgt. So beginnt man mit Jos Verstappen und arbeitet sich über Fahrer wie Rubens Barichello oder Heinz-Harald Frentzen bis zu Größen wie Damon Hill oder Michael Schumacher vor.



Huch, da hängt uns Johnny Herbert aber dicht am Auspuff. Der Rückspiegel ist nicht ständig vorhanden, sondern wird per Tastendruck aktiviert, was in Kurven nachteilig sein kann.



Alle Strecken sind detailliert nachgebaut, nur die Reklametafeln für Zigaretten wurden ausgetauscht.

Wo ist denn der Rückspiegel?

Eine ganze Reihe von Einstellungen für den Flitzer und das Rennen folgen. Wer bevorzugt bei Sonnenschein seine Runden dreht wird ebenso bedient wie Regenspezialisten, oder man darf sich überraschen lassen, wie das Wetter beim aktuellen Rennen ausfällt. Drei Einstellungen für den Anpreßdruck des Wagens auf die Straße stehen zur Verfügung, was deutlich weniger ist als bei Grand Prix 2. Boxentüftler werden hier natürlich enttäuscht, doch wer oh-



Die Spitzkehre in Monte Carlo ist bei den Fahrern gefürchtet.



Der Abstand zum Verfolger wird immer wieder eingeblendet.



Großes Zittern vor dem Start: Wer kommt am besten weg?

nehin beim MicroProse-Boliden nur auf vorgefertigte Setups zurückgegriffen hat, wird diesen Umstand verzeihen.
Dafür gibt es wie beim großen Konkurrenten auch bei Formel 1 Brems- und Lenkhilfen, die das Rennspiel zur reinen Arcade-Raserei werden lassen, bei der Fahrfehler gnädig verziehen werden und Einsteiger die komplizierten Strecken kennenlernen dürfen. Ob Sie mit Spritverbrauch fahren wollen oder lieber ohne Nachtanken über den Nürburgring bügeln wollen, bleibt ebenfalls Ihrem Geschmack überlassen.
Haben Sie zu guter Letzt Ihren Lieblingsfahrer ausgewählt und sich für Training, Qualifikation oder ein Rennen entschieden, landen Sie hinter dem Steuer Ihres Flitzers auf der Piste. Abgesehen von der eindrucksvollen Grafik fällt erfahrenen PC-Piloten gleich auf, daß es kein Cockpit gibt. Zwar stehen diverse Ansichten zur Verfügung, aus denen der Wagen gesteuert werden, aber diese können ihre Arcade-Herkunft nicht leugnen, befindet sich der Fahrer doch zumeist über und hinter seinem Gefährt. Eine Perspektive plaziert Sie kurz hinter dem Frontspoiler, so daß Sie die tadellos animierten Reifen sehen können, eine andere gönnt Ihnen immerhin den Vollbildmodus, bei dem Sie dicht über dem harten Asphalt durch die Kurven brettern. Rückspiegel fehlen demzufolge auch, als Ausgleich wird per Knopfdruck die Sicht nach hinten geschaltet. Mit zwei weiteren Optionen lassen sich die Kopfbewegungen des Fahrers in Kurven oder beim harten Bremsen simulieren, was auf unerfahrene Piloten aber verwirrend wirken kann, da dann Blick- und Fahrtrichtung nicht immer ganz übereinstimmen müssen. Einen ständigen Rückspiegel gibt es nicht, vielmehr wird per Knopfdruck auf eine Sicht nach hinten geschaltet.

Schumi und Damon sind dabei

Um den hohen Ansprüchen der Formel-1-Fans Genüge zu tun, hat sich Psygnosis die FOCA-Lizenz geleistet und dadurch alle 13 Teams mit den Fahrern eingebaut, die in der Saison 1995/96 am Start waren. Mit dabei sind auch die 17 Kurse, angefangen von Brasilien über England und Deutschland bis zum Finale in Australien, die detailgetreu modelliert wurden - nur die Reklametafeln für Zigaretten wurden aus Rücksicht auf die vorwiegend jugendliche Zielgruppe weggelassen. Bei der Simulation der hochgezüchteten Boliden hat sich das Entwicklungsteam Bizarre Creations auf die Zusammenarbeit mit dem Jordan-Team verlassen, die vor allem Telemetrie-Daten herausrückten, um die Fahrphysik überzeugend nachzuempfinden.
Bereits für die nächste Ausgabe erwarten wir das Testmuster der für den 3DFX-Chip optimierten Version und werden Ihnen dann auch nähere Einzelheiten sagen können, wie sich die Direct-3D-Fassung im Vergleich dazu macht. Wenn die Entwickler nicht völlig auf der Bremse stehen, wird Formel 1 ja schon im April in den Regalen zu finden sein. Dann soll auch der Zweispieler-Modus funktionieren, der Nullmodem-Kabel und Netzwerke unterstützt.

Florian Stangl ■

Die Zukunft heißt 3D

Formel 1 ist eines der ersten Spiele, das nicht mit einem Patch, sondern von vornherein für 3DFX-Chips optimiert wurde. Angesichts der verschiedenen Prozessoren mehrerer Hersteller stellt sich natürlich die Frage, warum sich Psygnosis ausgerechnet den 3DFX herausgepickt hat und nicht etwa den PowerVR. Rob Francis, Produzent von Wipeout 2097 bei Psygnosis, hat dafür eine einfache Erklärung: „Wir haben erst mal eine Demoversion für den 3DFX-Chip gemacht, da es eins unserer Referenz-Systeme ist. Wenn es mit 3DFX läuft, können wir ziemlich sicher sein, daß es auch mit den meisten anderen Karten sehr gut läuft." Allerdings wollen sich die Engländer nicht schon jetzt auf einen bestimmten Chip festnageln lassen, sondern am liebsten alle 3D-Beschleuniger über die Schnittstelle Direct-3D (D3D) ansteuern. Das kostet in manchen Fällen zwar etwas Leistung, spart aber eine Menge Zeit und Geld, was schließlich auch den Spielern zugute kommt. Allerdings wird es immer wieder optimierte Versionen geben, so unter anderem Wipeout 2097, das im Mai für den PowerVR erscheinen soll, oder das Helikopterspiel G-Police für den 3DFX gegen Ende des Jahres. In jedem Fall können wir erwarten, daß Weihnachten 1997 alle neuen Spiele von Psygnosis mindestens 640x480 Pixel bei 16 Bit Farbtiefe (65.000 Farben) aufweisen; vorausgesetzt, Sie haben eine entsprechende 3D-Grafikkarte. Weitere Titel bis Jahresende: Im April erscheint das Rollenspiel Sentient (Direct3D), im Juni Monster Trucks (D3D), im Oktober das 3D-Jump & Run Psybodek, einen Monat später das Actionspiel Colony Wars (D3D und 3DFX) sowie das Rennspiel Indycars (D3D) im Dezember.



Wipeout 2097 wird ebenfalls für 3D-Grafikkarten umgesetzt.



Im Juni soll eine Direct3D-Version von Monster Trucks erhältlich sein.

Red Baron 2

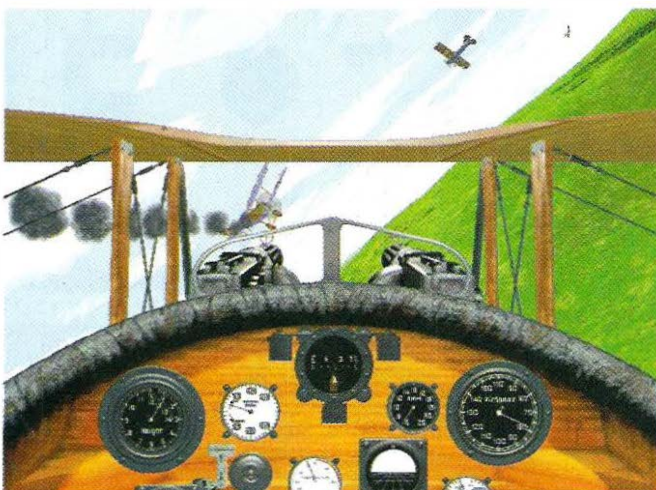
Durchgestartet

Mit Red Baron war Sierra viele Jahre lang der Alleinherrscher im Bereich der Flugsimulationen des Ersten Weltkrieges. Obwohl die Spielergemeinde längst einen zeitgemäßen Nachfolger forderte, erwacht der Softwareriese erst jetzt aus seiner Apathie. Immerhin hat Sierra aufgrund von Konkurrenzprodukten wie Flying Corps seinen Führungsanspruch aufgeben müssen - das bereits seit langem angekündigte Red Baron 2 soll die Fans in Kürze wieder zurückgewinnen.

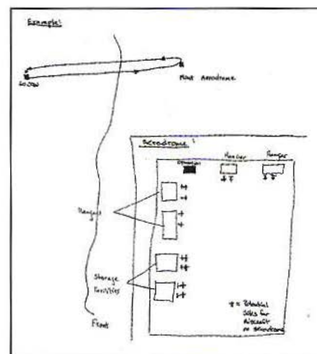


Noch wirken die Fliegerhorste etwas steril, mit besseren Texturen soll ihnen jedoch Leben eingehaucht werden.

Um auch mit Red Baron 2 dauerhafte Zeichen setzen zu können, hat sich Sierra einiges einfallen lassen. Der für Ende April geplante Release für den englischsprachigen Raum wird daher nahezu jedes Feature beinhalten, mit dem der Vorgänger und Konkurrenzprodukte bei den Spielern Pluspunkte machten. So werden beispielsweise über 40 verschiedene Flugzeugtypen in dem Spiel zur Auswahl stehen, jeder von ihnen mit einer akkuraten Simulation der jeweiligen Flugphysik. Der Spieler wird dennoch lediglich 22 Jagdflugzeuge steuern können, die übrigen Luftfahrzeuge, darunter Bomber, Zeppeline und Fesselballons, bleiben den computergesteuerten Piloten vorbehalten. Die Rechenleistung moderner Computer erlaubt es, daß die Auswertung der Flugdaten zu mehr Resultaten führen kann als nur das bisher bekannte „Flieg oder Stirb". Jedes wichtige Bauteil der Flugzeuge kann durch Verschleiß, Flugfehler oder Feindeinwirkung Schaden nehmen und damit die Eigenschaften der Maschinen verändern. Auch computergesteuerte Flugzeuge stürzen nach einem Treffer nicht notwendigerweise ab und entscheiden sich aufgrund umfangreicher Berechnungen, ob sie im Kampf bleiben oder sich vorsichtshalber zurückziehen.



Bislang nur in den Entwicklerbüros zu begutachten: die Computersteuerung der Feindflugzeuge ist noch sehr fehlerhaft und instabil.



Jede Mission entsteht zuerst auf dem Papier. Hier beispielsweise ein Angriff auf ein Flugfeld.

Grafiktricks

Wichtiger als die realistische Darstellung aller Flugeigenschaften ist für viele Spieler mittlerweile die Grafik. Da die Flugsimulation nur unter Windows 95 läuft, wären Auflösungen von beispielsweise 1.280x1.024 nurein Problem der individuellen Hardwareleistung. Dennoch ermöglicht die aktuelle Alpha-Version von Red Baron nur eine maximale Auflösung von 640x480 Bildpunkten. Die Texturen, die dabei zur Verwendung kommen, sind zwar noch längst nicht fertig, dennoch erlauben sie bereits eine sehr realistische Darstellung von Bodenobjekten. Eisenbahnschienen oder Schützengräben wirken aus wenigen hundert Metern Höhe gestochen scharf und dreidimensional, erst im Tiefflug

erkennt man, daß es sich um völlig flache Texturen handelt, die sogar aus (wenigstens im aktuellen Entwicklungsstand) relativ groben Pixeln bestehen.

Selbst ist der Pilot

Wie bereits der erste Teil, wird auch Red Baron 2 einen Karriere-Modus bieten, der es dem Spieler erlaubt, in der militärischen Hierarchie aufzusteigen sowie Anerkennungen und Medaillen zu gewinnen. Einen echten Story-Mode, wie ihn bislang nur die in die Jahre gekommene Flugsimulation Strike Commander bieten konnte und seitdem in jedem Spiel dieses Genres schmerzlich vermißt wird, wird man leider auch in Sierras Flugsimulation vergebens suchen. Zum Ausgleich kommt voraussichtlich der auch von den Spieldesignern verwendete Missions-Editor zum Einsatz, der weitaus leistungsfähiger sein soll als ähnliche Programme, die bislang den Spielern anvertraut worden sind. Neben der Anzahl und dem Status der verschiedenen Luftstreitkräfte können auch Details wie fahrende Eisenbahnen und Lastwagenkonvoys bestimmt werden.

Alphastudien

Im Augenblick kann man bestenfalls das Flugmodell von Red Baron 2 als fertig bezeichnen, da es bereits tadellos funktioniert und die Schwierigkeiten des Fliegens der altertümlichen Maschinen glaubwürdig vermittelt. Die Grafik dürfte hingegen bestenfalls als Machbarkeitsstudie gelten, da noch weite Teile des europäischen Kontinents aus glatten, einfarbigen Ebenen bestehen. Die endgültige Version des Spiels wird komplett mit Texturen überzogene Landschaften bieten, die sich regional unterscheiden und das landwirtschaftliche Flair des frühen 20. Jahrhunderts zeigen. Einige Flüsse, Eisenbahnlinien oder Flugfelder besitzen zwar schon Texturen, eventuell darauf befindliche Objekte wie z. B. Häuser oder Flugzeughangars wirken bereits aus vielen Kilometern Entfernung wie Fremdkörper. Obwohl bis zum geplanten Release nur noch wenige Wochen Zeit ist, ist damit die Liste der noch zu erledigenden Aufgaben keineswegs zu Ende. Denn gerade die für eine Dogfight-Simulation recht wichtigen Feindflugzeuge haben ihren Weg in das Spiel noch nicht gefunden, bislang sind nur die Bodentruppen in die Alphaversion implementiert. Die allerdings können sich sehen lassen: die Flugabwehr zeigt bereits ein durchaus „menschliches" Verhalten mit glaubwürdigem Fehlverhalten, und die Sanitätsfahrzeuge fahren an die Frontlinien entlang und kümmern sich um Verletzte.

Künstliche Intelligenz

Das vermutlich wichtigste Unterscheidungsmerkmal von Red Baron 2 dürfte die geplante künstliche Intelligenz werden. Anstatt den Spieler mit unzähligen leichten Zielen zu beschäftigen, setzt Sierra auf eine realistische Anzahl von Gegnern, die den Spieler mit „menschlichen" Stärken und Schwächen herausfordern. Je nach Erfahrung des computergesteuerten Piloten gerät dieser in Panik, traut sich nicht in einen Kampf oder aber er greift nur die stärksten Gegner an und kämpft auch noch ohne Munition. Sierra hat eine Menge Features geplant, damit Red Baron 2 im Kampf gegen seine Konkurrenz mehr ins Feld führen kann als seinen guten Namen. Noch haben die Programmierer viel zu erledigen, um ihre hehren Ziele zu erreichen, der Release-Termin soll jedoch - ohne daß Qualitätseinbußen riskiert werden - eingehalten werden. Sollte das fertige Produkt halten können, was die Designer versprechen, dürfte Red Baron 2 keine Schwierigkeiten haben, sich wieder für lange Zeit an die Spitze der Referenzliste zu setzen.

Harald Wagner ■



Dieser offizielle Screenshot zeigt, wie die Landschaft einmal dargestellt werden soll. Die Bodentexturen wurden mittlerweile verfeinert.



Eine solche Karte ist alles, was dem Spieler zur Navigation zur Verfügung steht. Immerhin sind markante Geländeverläufe mit eingezeichnet.

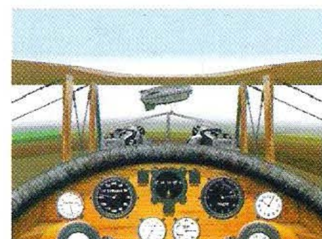


Schützengräben und Eisenbahnschienen sind fast fertig, der Rest der Landschaften besteht im Augenblick nur aus eintönigen Flächen.





Die Flugzeuggrafiken sind schon komplett fertig. Sogar jedes im Original anzutreffende Spannseil findet sich im Modell wieder.



Natürlich dürfen auch in Red Baron II die Zeppeline nicht fehlen.

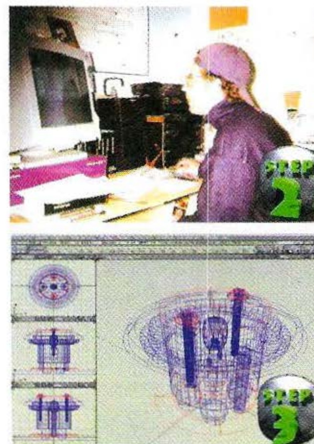
Pro Pinball - Timeshock!

Genre-Zugpferd

Auch wenn noch kein Hersteller seinen Flippersimulationen Zigaretten und Bier beigelegt hat, wird die simulierte Spielhallen-Atmosphäre am PC von Jahr zu Jahr immer realistischer. Nachdem das Genre einige Monate schläfrig vor sich hindöste, bringt Empire nun endlich wieder einen Flipper mit innovativem Charakter.

Das Flippergenre ist ein geradezu ideales Beispiel, wenn es darum geht, die Einfallslosigkeit vieler Hersteller anzuprangern: Im Jahre 1993 begann 21st Century, seinen Flipperspielen nicht nur einen, sondern gleich mehrere Tables beizulegen. Alle anderen Hersteller zogen einfach nach. Man war Masse statt Klasse gewöhnt, und Flipper mit vier oder mehr Tischen verkauften sich nicht gerade schlecht. Als Empire Anfang 1996 sein Pro Pinball: The Web vorstellte, wurden deshalb vielerorts die Nasen gerümpft. Ein einzelner Tisch - ist das nicht ein bißchen dünne? Trotzdem ging die Rechnung auf: in den einen Table wurde so viel Arbeit investiert, daß das Ergebnis fast jeden Kritiker überzeugte. Nach einem Jahr harter Arbeit will Empire jetzt selbst zeigen, daß es noch besser geht. Pro Pinball - Timeshock! schlägt in dieselbe Kerbe wie sein Vorgänger. Ein einzelner Tisch, monatelang probegespielt und fein abgestimmt, soll das Genre in ganz neue Dimensionen hieven. Als erster Flipper überhaupt basiert Timeshock auf einer Hintergrundgeschichte. Alles dreht sich um einen sogenannten Zeit-Kristall, der im fertigen Spiel in der Tischmitte plaziert sein wird. Mit Hilfe dieses rotierbaren - Kristalls wird der Spieler in verschiedene Zeitperioden reisen, um dort eine Reihe von Aufträgen zu erfüllen. Von der Steinzeit, wo Raptoren mit gezielten Schüssen vom Tisch gefegt werden müssen, bis in die Zukunft, die durch kleine Roboter illustriert wird, sind Zwischenstops in vier verschiedenen Zeitperioden eingeplant. Um die zahlreichen neuen Ideen zu verwirklichen, wurde die alte 3D-Engine komplett umgeschrieben. Anstatt der sechs unterschiedlichen Kameraperspektiven kann der Spieler jetzt aus insgesamt acht wählen. Empire begründet diese Vielfalt mit den unterschiedlichen Körpergrößen der Benutzer: da jeder aus der Spielhalle seinen ganz speziellen Sichtwinkel gewohnt ist, soll er diesen auch in Timeshock! finden können. Um der verbesserten Spiele-Hardware Rechnung zu tragen, wurden überdies weitere Hi-Res-Grafikmodi eingeführt. Je nach RAM-Speicher der Grafikkarte kann jetzt eine Auflösung von bis zu 1.600 x 1.200 Pixeln in 16 Millionen Farben (8 MB Grafikspeicher) oder 1.280 x 1.024 in derselben Farbtiefe (4 MB) eingestellt werden.





Vom Spielhallengerät zur Simulation: mit Zirkel und Lineal wurden beliebte Flipperautomaten vermessen (Step 1). Die so gewonnenen Daten wurden in Graphic-Workstations eingespeist. Step 3 zeigt das Ergebnis als Drahtgitter.

Nicht mehr gefangen in der zweiten Dimension

Die neun verschiedenen Grafikmodi in jeweils acht Kameraperspektiven jagten den Ren-

deraufwand in kaum vorstellbare Höhen. Da alle Bumper, Rampen und Targets als echte 3D-Objekte in das Spiel integriert werden, laufen die Workstations bei Empire derzeit auf Hochtouren. Mit Lineal und Zirkel wurden zunächst typische Bauteile von echten Flippergeräten vermessen, in ein 3D-Gitter gepreßt und anschließend mit hochauflösenden Texturen überzogen. Der daraus resultierende Realitätsgrad läßt diese Mühen aber schnell wieder vergessen: da das physikalische Formelgerüst hinter Timeshock nicht nur die Ebene des Tisches, sondern auch Hoch- und Tiefbewegungen mit einkalkuliert, soll es der Kugel sogar möglich sein, mit voller Wucht gegen die (simulierte) Glasscheibe zu springen. Und nicht nur das: Driftbewegungen (Drehungen um die eigene Achse) werden sich deutlich auf den Lauf der Kugel auswirken. Wie in der Spielhalle werden sich die Flipperschläger auch nicht immer gleich verhalten. Spielt man beispielsweise eine Kugel ab, die mit hoher Geschwindigkeit von oben kommt, so verhält sich der Schläger etwas anders als bei einer Kugel, die mit weniger Bewegungsenergie heranrollt. Da fast alle Objekte auf dem Tisch irgendwie beweglich bzw. animiert sind, beschränkt sich die Auslastung der CPU nicht nur auf ballphysikalische Berechnungen. Um das Ganze noch atmosphärischer zu gestalten, wurde eine Beleuchtungs-Engine entwickelt, die den Table je nach „Tageszeit" und Spielsituation aufhellt oder abdunkelt. Neu ist auch, daß nicht nur die Stahlkugel das Tischdesign spiegelt, sondern auch umgekehrt. Parallel zu dem (hoffentlich) spannenden Geschehen unter der Glasscheibe wird ein LCD-Display unaufhörlich Animationen, Texte und Punktestände abspielen. Natürlich wurde auch daran gefeilt: alle Einblendungen und LCD-Spiele laufen jetzt mit verdoppelter Bildwiederholrate und vervierfachter Pixel-Auflösung ab.

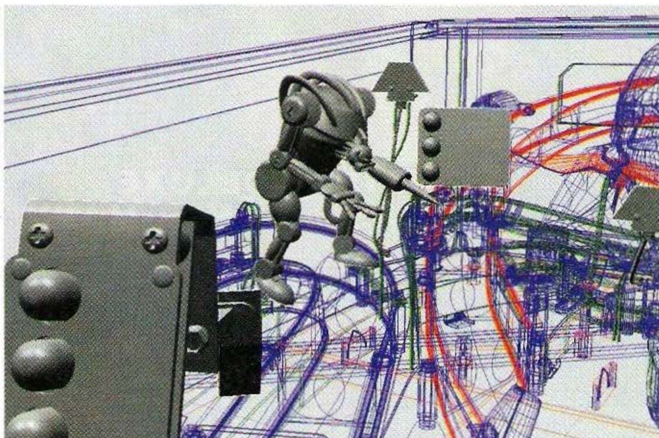
Zum Profi werden - dank Internet-Anbindung

Um sowohl Einsteigern als auch Profizockern gerecht zu werden, wurden neben drei Schwierigkeitsstufen einige neue, bislang einzigartige Spielmodi verwirklicht. Ein „Operator´s Menu" gestattet dem Fortgeschrittenen tiefergehende Eingriffe in die Ballphysik. Im „Super-Zoom-Modus" können beliebige Teile des Tables in starker Vergrößerung betrachtet werden, was dem Spieler bei der Analyse eigener Schwächen helfen soll. Wer bereit ist, auch mal einen guten Rat anzunehmen, kann über die eingebaute Internet-Funktion den wirklichen Cracks beim Flippern zusehen - allerdings nur, wenn diese dazu bereit sind. Sollte sich kein Lehrmeister finden, so kann die Internet-Anbindung natürlich auch für Partien gegeneinander genutzt werden. Empires Online-Pläne gehen aber noch weiter. In einer weltweiten Timeshock-Competition soll der beste Flipperspieler ermittelt werden. Als monatliche Preise winken den Beteiligten T-Shirts, Lederjacken und schließlich die Teilnahme an der Endausscheidung auf den Bahamas. Obwohl bis zum Redaktionsschluß lediglich eine Alpha-Version vorlag, macht Empire bereits genaue Angaben über die Hardware-Anforderungen. Ein 486DX2/66 mit 8 MB wird die Mindestkonfiguration sein. Wer höhere Auflösungen sehen und besseren Sound hören will, sollte allerdings doch einen Pentium 90 einsetzen. Apropos Sound: Außer den kernigen Krach- und Schepper-Geräuschen werden zur Hintergrundstory passende Audiotracks zu hören sein. Für die Komposition der über 30 Musikstücke konnten Bruce Foxton und Jake Burns (Stiff Little Fingers) verpflichtet werden. **Thomas Borovskis** ■





Die ersten texturierten Bilder aus dem Spiel. Der Zeitkristall - unten links im Bild - ist Dreh- und Angelpunkt der phantastischen Hintergrundstory.

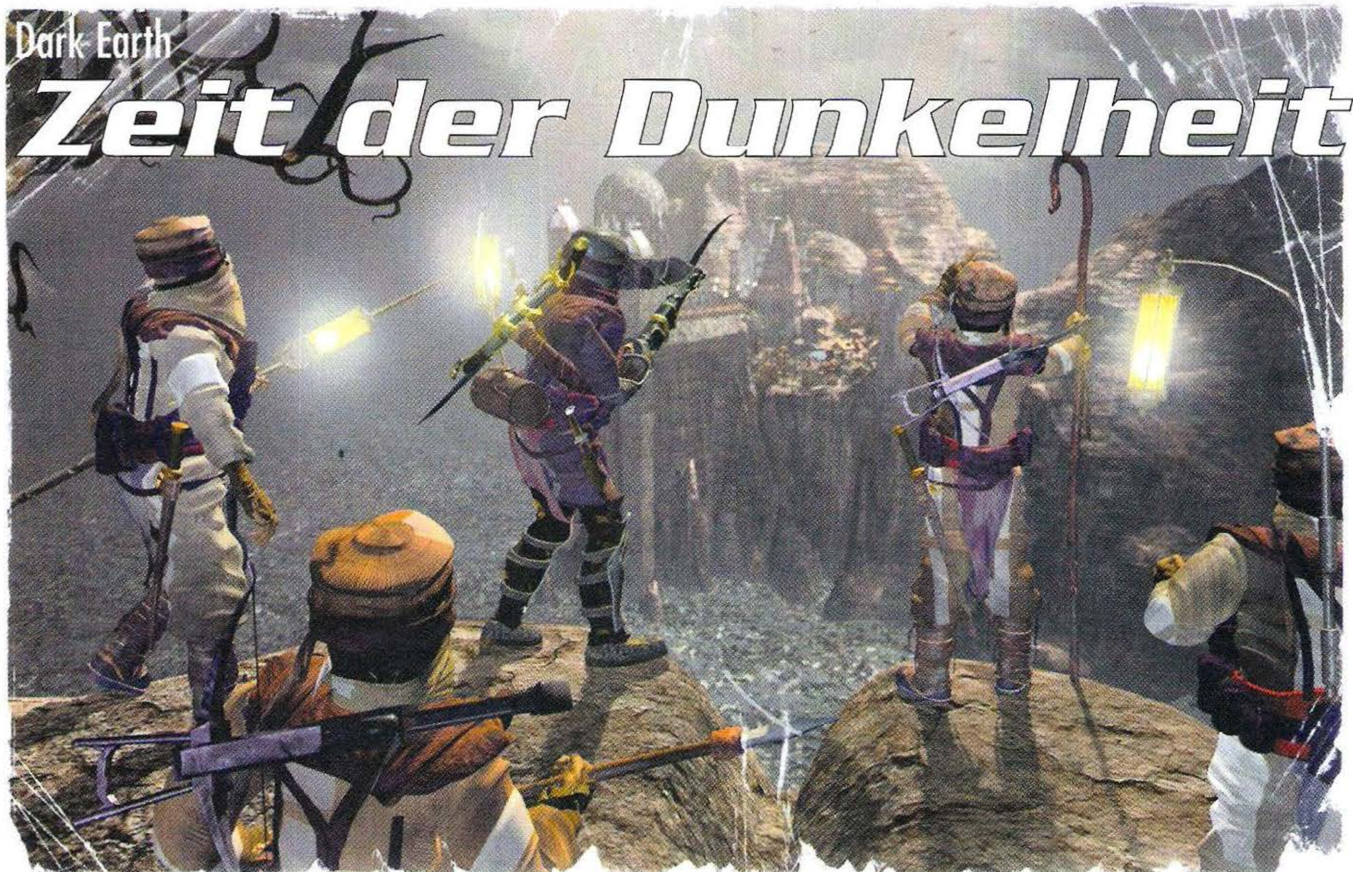


Der Roboter ist ein Element aus dem Zukunfts-Level. Insgesamt bereist der Spieler vier verschiedene Zeitepochen mit unzähligen Bonusspielen.

RELEASE

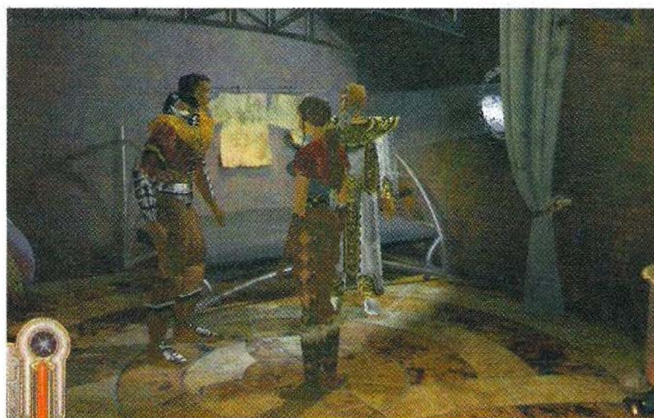
Genre	Action
Hersteller	Empire

VERÖFFENTLICHUNG
April 1997



Vom allgemeinen Trend, daß große Publisher immer mehr kleine Firmen „verschlucken", gibt es die eine oder andere Ausnahme. Das jüngste Beispiel, bei dem sich eine Tochterfirma vom großen Konzern löst, ist Kalisto Entertainment. Bis vor wenigen Wochen war das französische Softwarehaus noch unter dem Namen „Mindscape Bordeaux" bekannt. Jetzt versuchen die 70 Mitarbeiter ihr Glück auf eigene Faust. Im Marschgepäck haben sie zwei durchaus vielversprechende Spiele.

Dark Earth - das ist unser Planet in 300 Jahren. Nachdem zu Beginn des dritten Jahrtausends ein Komet die Erdumlaufbahn gestreift hat und Hunderte von kleinen Meteoriten auf die Oberfläche geschlagen sind, ist Mutter Erde nicht mehr wiederzuerkennen. Der Himmel ist von schwefeligen Schwaden verhüllt, die globalen Temperaturen sinken auf Minuswerte. Große Teile der Landschaft sind unbewohnbar geworden - und trotzdem haben sich kleinere Inseln der menschlichen Zivilisation erhalten. Durch einen eigenartigen Zufall existieren einzelne Lücken in der Wolkendecke, die gerade so viel Sonnenlicht durchlassen, wie die wenigen Überlebenden benötigen. Da die Weltbevölkerung um fast 99% dezimiert wurde, gibt es in diesen Oasen des Lichts (genannt: Stalliten) ohnehin keine Platzprobleme. In die nebelverhüllten Landstriche zwischen den Stalliten wagen sich hingegen nur wenige Menschen vor. Unheimliche Kreaturen und giftige Gaswolken bringen selbst die Mutigsten zur Strecke. Nach einigen Generationen schafft man es schließlich, sich mit den neuen Bedingungen zu arrangieren. Die streng religiöse Gemeinschaft hat gelernt, die Kraft des Sonnenlichts zu nutzen und zu speichern. Die alten Götter


Eine düstere Stimmung liegt über vielen Locations. Ein Meteoriteneinschlag um die Jahrtausendwende hat große Teile der Erdatmosphäre verdunkelt.

Wer ist Kalisto?



Seit 1990 ist Kalisto Entertainment schon aktiv im Spielegeschäft vertreten. Allerdings hat der Publisher mit heute über 70 Mitarbeitern bereits mehrere Namensänderungen durchgemacht. Firmengründer **Nicolas Gaume** (Bild) gründete sein Unternehmen als „Atreid Concept". 1994 erfolgte dann die Übernahme durch den Mindscape-Konzern. Um eigene Ideen besser verwirklichen zu können, kaufte Gaume Ende 1996 kurzerhand alle Anteile von „Mindscape Bordeaux" zurück. Zu den erfolgreichsten Produkten der vergangenen Jahre gehören **Fury of the Furries** und **Al Unser Jr. Arcade Racing.**

blieben dabei allerdings auf der Strecke: die Menschheit glaubt nur noch an den einzigen, allmächtigen Sonnengott, dessen strafende Hand einst den verhängnisvollen Kometen gesandt hat. Obwohl man gelernt hat, einen Teil der Technologien aus dem 20. Jahrhundert für sich zu nutzen, hat sich die Gesellschaft auf ein altertümliches Niveau zurückentwickelt. Eine allmächtige Kaste von Priestern bestimmt willkürlich über Leben und Tod der Individuen. Als weltlichen Arm haben die Priester sich die Garde des Feuers auserkoren, eine Art Polizei-Organisation, die von der Feuerbekämpfung bis zur Nahrungsverteilung fast alle hoheitlichen Aufgaben wahrnimmt.

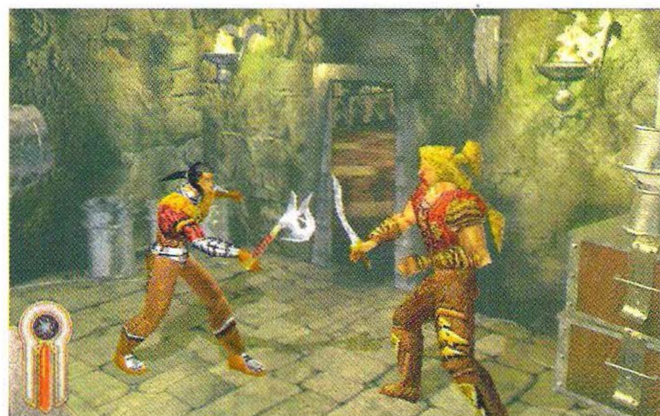

Der Fackelschein demonstriert die Kraft der neuen True-Light-Engine.


Über fünfzig verschiedene Monstertypen warten auf den Spieler.

Der Feind in der Blutbahn

Durch diese unwirtliche Welt steuert der Spieler den Protagonisten Arkhan, der als Mitglied der Feuergarde frei innerhalb der Stalliten herumlaufen darf. Mit den Cursortasten lenken Sie ihn zunächst in eine Art Trainingszentrum, wo Sie sich mit allen Moves und Schlägen anfreunden können. Unter Zeitdruck gerät Arkhan erst, als er bemerkt, daß sein Körper von einem eigenartigen Parasiten befallen ist. Durch die Infektion verwandelt sich sein Organismus allmählich zu einem jener Wesen, vor denen er die Bevölkerung eigentlich schützen soll. Während sich Arkhan auf die Suche nach einem Heilmittel begibt, zeigt ein „Verseuchungsthermometer" den Fortschritt seiner Infektion an. Sowohl die isometrische Kameraperspektive als auch die Steuerung zwingen zu einem Vergleich mit Spielen wie Alone in the Dark und Little Big Adventure. Oberflächlich trifft dieser Vergleich auch zu, wenngleich die Qualität der Darstellung eine Stufe höher anzusiedeln ist. In eindrucksvoller SVGA-Grafik bewegen sich über 100 verschiedenartige 3D-Wesen durch die Schattenwelt. Hochdetaillierte Hintergründe, die in Realzeit mit Licht- und Schatteneffekten verschönt werden, sollen die düstere Atmosphäre abrunden. Insgesamt können über 50 Locations besucht werden. Hier unterscheidet sich Dark Earth deutlich von den beiden erwähnten Action-Adventures: da die Story nicht linear verläuft, steht es dem Spieler frei, des Rätsels Lösung auf seine eigene Art zu finden. Neben den üblichen Adventure-Puzzles, die durch das Einsammeln und Benutzen von bestimmten Gegenständen zu knacken sind, werden nervenaufreibende Echtzeit-Kämpfe ein wesentlicher Bestandteil des nativen Windows 95-Spiels sein. Ein Midi-Soundtrack und mehr als zwei Stunden deutsche Sprachausgabe runden das Ganze ab.

Thomas Borovskis ■


Mit den Cursortasten steuert man den Helden Arkhan. In Zweikämpfen wie diesen stehen verschiedene Schlag- und Trittkombinationen zur Verfügung.

Und außerdem...

Voll im Trend liegt Kolisto auch mit seinem bereits fertiggestellten **Ultimate Race**. 3D-Karten-Unterstützung und eine konsequente Ausrichtung auf Multiplayer-Partien machen das Rennspiel in erster Linie für Fans von Spielhallengeräten interessant. Auf sieben verschiedenen Rundkursen kann der Spieler gegen 12 Computergegner oder maximal 16 (!) menschliche Kontrahenten antreten. Einziger Nachteil: Wer Ultimate Race spielen möchte, benötigt neben einem Windows 95-PC auch eine 3D-Beschleunigerkarte mit dem seltenen Power-VR-Chip. Noch etwas ferner in der Zukunft liegt der Veröffentlichungstermin von **Nightmare Creatures**. In dem reinrassigen Actionspiel marschiert der Spieler in der 3rd-Person-Perspektive durch die Straßen des mittelalterlichen London. Aus dem Nebel auftauchende Monster müssen im Nahkampf besiegt werden. Ein stattliches Repertoire von Schlägen und Tritten sowie die Aufteilung in viele kleine Missionen sollen Nightmare Creatures zu einem würdigen Herausforderer für Tomb Raider & Co machen. Da sich die Fertigstellung des Programms in der Windows 95-Version noch einige Monate hinziehen wird, kann sich an der gezeigten Spielgrafik noch einiges ändern.






Die Kameraperspektiven erinnern an Spiele wie Alone in the Dark oder Ecstatica. Dark Earth sieht auf den ersten Blick aber etwas besser aus.

RELEASE

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Kalisto Entert.
VERÖFFENTLICHUNG	2. Quartal '97

Command & Conquer: Gegenangriff

Nachschub

Was tut eine Software-Firma, deren Spiele sich so schnell verkaufen, daß sie mit dem Geldzählen nicht mehr nachkommt. Einfach - man melkt es für jeden Pfennig mit Hilfe der immer wieder populären Zusatzdisk. Wenn es sich jedoch bei dieser Firma um Westwood und bei dem Produkt um Alarmstufe Rot handelt, darf man sicher etwas Außergewöhnliches erwarten.



Die Sammler wurden mit einem automatischen Verteidigungsmechanismus ausgestattet und gehören deshalb nicht mehr zur Gattung „Fallobst".

Gegenangriff verfügt über 16 neue Missionen, in denen der Konflikt zwischen den Alliierten und den Sowjets fortgesetzt wird. Natürlich bietet der Expansion Pack auch neue Einheiten. Dazu gehören u. a. Sammler, die mit einem automatischen Verteidigungsmechanismus ausgestattet sind und somit nicht mehr zum Kanonenfutter gehören. Ebenfalls interessant sind der auf die Popularität der gleichnamigen Spule zurückzuführende Tesla-Panzer sowie die neuen sowjetischen Spezialeinheiten. Multiplayer-Fans werden sich über die 100 neuen Karten freuen, auf denen sie mit anderen Online-Generälen um die Weltherrschaft rangeln können. Obwohl Gegenangriff bereits im März oder April erscheinen soll, gibt Westwood keine weiteren Informationen über die neuen Truppen heraus. Vage Andeutungen über neue, experimentelle Technologien und verbesserte Waffen lassen daher nicht unbedingt einen Rückschluß auf die Qualität des Produkts zu.
Um sicherzustellen, daß die CD-ROM auch wirklich voll wird, wurde neben den nützlichen neuen Features noch allerlei Multimedia-Schnickschnack mit draufgepackt. Mit Hilfe diverser Desktop-Themen können Sie Ihre Windows 95-Oberfläche in eine schillernde Alarmstufe Rot-Kommandozentrale verwandeln. Tapeten, Icons, Hintergründe, AVI-Filme und der nicht tot zu kriegende Bildschirmschoner garantieren die totale Command & Conquer-Experience.
Falls Ihnen die Missionen in Der Ausnahmezustand, Westwoods erster C&C-Zusatzdisk, zu schwer erschienen, werden Sie sich sicher über die folgenden News freuen: die nachsichtigen Programmierer bei Westwood haben die Missionen in Gegenangriff „absichtlich so gestaltet, daß auch der durchschnittliche Spieler damit zurechtkommen wird".

Markus Krichel ■

Solve Survivor

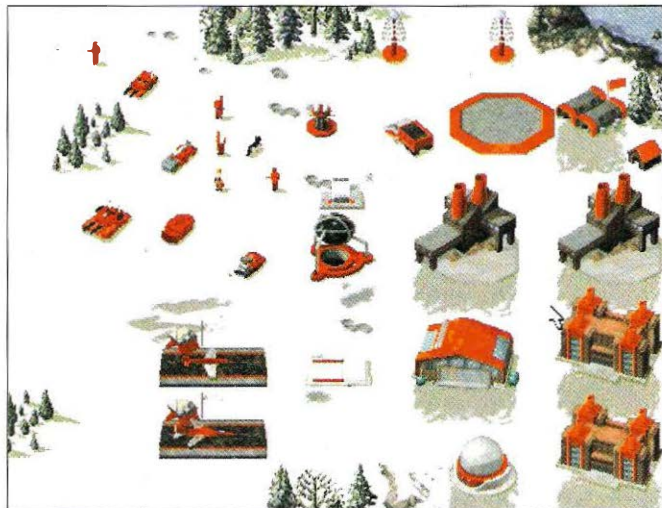
Sole Survivor lautet der Titel des neuen Command & Conquer Produkts, das exklusiv für Internet Play entwickelt wird. Bis zu 50 Spieler können gleichzeitig an einem Spiel teilnehmen. Obwohl sich das Geschehen im bekannten C&C-Universum abspielt, wurden die Regeln drastisch verändert. Jeder Spieler kontrolliert nur eine einzelne Einheit und konzentriert sich hauptsächlich darauf, seine Gegner umzunieten und am Schluß als einziger Überlebender oder Sole Survivor dazustehen. Während des Spiels sammelt man fleißig Power-Ups und Munition, um seine Angriffs- und sonstige Werte zu erhöhen. Fällt man selber seinen Gegnern zum Opfer, beginnt man wieder - mit einer jungfräulichen Einheit - von vorne. Ein öffentlicher Betatest wird in Kürze beginnen. Weitere Informationen über die Registrierung können Sie auf der Westwood Webseite (www.westwood.com) abrufen, sobald diese erhältlich sind.



Bis zu 50 Spieler sollen bei Sole Survivor in die Schlacht ziehen können.



Als Spieler können Sie jede gewünschte Einheit steuern.



Panzer werden beim „Gegenangriff" mit einer Tesla-Spule ausgestattet sein.



Floyd

Gestatten, Floyd!

Das Kind braucht einen Namen - nur, wie nennen wir es? Bei der Namensgebung für den offiziellen Simon the Sorcerer-Nachfolger hatten die Firmen Bomico und Adventuresoft so ihre Schwierigkeiten. Wenige Wochen vor der Fertigstellung fiel die Entscheidung schließlich doch. Anstelle von „Greetings from Planet Earth" (siehe Bericht in PC Games Ausgabe 3/96) heißt das Ulk-Adventure jetzt „Floyd" - und wie es momentan aussieht, wird Floyd ein ebenso strammer Bursche wie sein älterer Bruder.

Den Leitspruch 'Qualität statt Quantität' haben sich Mike und Simon Woodroffe schon seit Gründung ihrer Firma Adventuresoft auf die Fahne geschrieben. Wie sonst sollte man erklären, daß der Familienbetrieb aus den englischen West Midlands nur alle zwei Jahre ein neues Spiel herausbringt - welches die Herzen der Spieler dann allerdings im Sturm erobert. Die Firmengeschichte verzeichnet bisher zwei Veröffentlichungen aus dem Genre der Adventures. In Simon the Sorcerer Teil 1 und Teil 2 lenkte der Spieler die Geschicke eines Zauberlehrlings, der eine Märchenwelt von einem Tyrannen befreien mußte. Nicht nur der logische Aufbau der Rätsel, sondern auch die deutsche Übersetzung erntete Beifall von vielen Seiten. Der deutsche Vertriebspartner Bomico verstand es, die synchronisierte Fassung mit Hunderten von typisch deutschen Gags anzureichern. Nicht viel anders soll es mit Floyd ablaufen. Der neueste Streich von Adventuresoft wird mehr als 15 Stunden Sprachausgabe enthalten. Reichlich Spielraum also für die deutschen Übersetzer, die schon mit Feuereifer dabei sind, insgesamt mehr als 5.000 Zeilen auf 20 professionelle Sprecher zu verteilen.

Rebell wider Willen

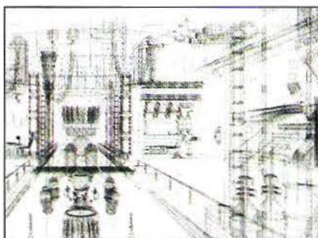
Zunächst einmal heißt es allerdings Abschied nehmen. Sympathieträger Simon hat nach zwei aufreibenden Adventures seinen Zauberhut fürs erste an den Nagel gehängt. Der neue Star heißt Floyd und hat mit seinem Vorgänger so gut wie gar nichts mehr gemeinsam. Er ist nicht einmal im selben Sonnensystem zu Hause. Floyd ist ein Außerirdischer mit schleimgrüner Gesichtsfarbe, dem auf ei-



Bekommt Roger Wilco Konkurrenz aus Europa? Auch wenn der Humor von M. Woodroffe nicht ganz so schwarz gefärbt ist, könnte Floyd vorne liegen.



Nicht nur die Außerirdischen, sondern auch das gesamte Inventar der Räume wurde gerendert. Nur in Ausnahmefällen wurde Hand an den Pinsel gelegt.


Das Drahtgittermodell eines Raumes ohne die verzierenden Texturen.


Trau, schau wem! Floyd darf seine Tarnung nicht auffliegen lassen.

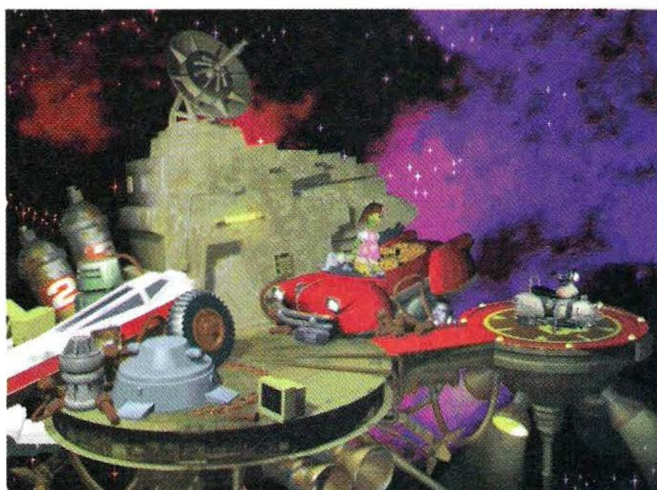

Die Apotheke der Zukunft: im Pillen-Laden gibt es Mittelchen für und gegen jeden Gemütszustand. Einfach herunterschlucken - und glücklich sein...

nem Sonntagsausflug ein kleines, aber verhängnisvolles Mißgeschick unterläuft. Bei einem Riesenslalom durch einen benachbarten Asteroidengürtel rammt er versehentlich die Voyager-2-Sonde. Aus ihrer natürlichen Umlaufbahn geworfen, hat das irdische Forschungsinstrument nichts Besseres zu tun, als in eine interstellare Baustelle der „Firma" zu krachen. Anmerkung für Erdlinge: Die „Firma" ist nicht etwa ein landläufiges Unternehmen in GmbH- oder KG-Form, sondern eine Regime, das mit Terror und Erpressung fast die gesamte Milchstraße regiert. Zur Strafe für seine Schußligkeit wird Floyd auf einen unwirtlichen Gefängnis-Asteroiden verbannt, wo er den Rest seiner Tage als Zwangsarbeiter fristen soll. Wie das Schicksal so spielt, trifft Floyd dort auf die bezaubernde Delores. Die steckbrieflich gesuchte Rebellin klärt den Ex-Verwaltungsangestellten über die fiesen Machenschaften der Firma auf: Ein gigantischer Supercomputer namens Omni-Brain lenkt die Geschicke des Mega-Konzerns. Mittels bewußtseinsverändernder Drogen, die dem normalen Volk ins Essen gemischt werden, beherrscht das Omni-Brain alle Lebensformen im Sonnensystem. Mit der Hilfe des umprogrammierten Killer-Androiden SAM gelingt den beiden schließlich doch die Flucht. Einmal aus seinem Dümpelschlaf geweckt, entdeckt der brave Floyd plötzlich sein wahres Ich: Genau wie in seinem großen Vorbild, dem Filmstar James Dean, pocht in ihm nämlich das Herz eines Rebellen. Floyds Bestimmung ist es, das Omni-Brain zu zerstören und seinem Sonnensystem die Freiheit zurückzubringen.

Alles im Griff - mit ORACAL!

Da seit Simon 2 fast zwei Jahre ins Land gezogen sind, mußten die Gebrüder Mike und Simon Woodroffe die bewährte Adventure-Engine AGOS 1 komplett umschreiben. Anstelle von gezeichneten Hintergründen und Charakteren erwartet den Spieler jetzt gerenderte SVGA-Grafik mit 640 x 480 Bildpunkten. Über 100 ulkig aussehende Aliens mußten als Drahtgittermodell entworfen und in Silicon Graphics Workstations eingespeist werden. Nur in Ausnahmefällen, wenn die Spielotmosphäre unter dem „kühlen" Aussehen der Rendergrafik litt, wurde Hand an den elektronischen Zeichenstift gelegt. Trotz des gewaltigen Aufwandes für die Rendergrafik stand ein witziges und abwechslungsreiches Gameplay wieder einmal im Vordergrund. Bereits die Art, wie Floyd bewegliche Dinge in das Inventory übernimmt, ist außergewöhnlich: Anstatt einen Gegenstand einfach wegzupacken, richtet er seinen Taschencomputer darauf und „beomt" ihn als Real-Holographie in den RAM-Speicher. Mittels dieses kleinen Wundercomputers der Baureihe ORACAL kann Floyd gelegentlich auch Gegenstände vergrößern oder einschrumpfen, was sich als wertvolle Hilfe beim Lösen mancher Rätsel herausstellt. Die Einsatzmöglichkeiten des ORACAL sind damit aber lange nicht ausgeschöpft. Die eingebaute Rekorder- und Datenbankfunktion ermöglicht dem Spieler überdies den sofortigen Zugriff auf alle Informationen, die er im Laufe des Abenteuers bereits gesammelt hat. In bestimmten Situationen ist es außerdem möglich, andere beteiligte Charaktere zu steuern. Eine Reihe von Mini-Games, wie etwa ein Original-Alien-Spielautomat, sorgen für zusätzliche Abwechslung im Spielverlauf. In Anbetracht des hohen Spaß-Faktors der beiden Simon-Adventures warten wir bereits mit Spannung auf die erste spielbare Version. Wenn bei der Programmierung und der Übersetzung alles glatt läuft, dürfte der Simon-Nachfolger noch bis Ende Mai, spätestens aber im Juni, in den Läden stehen.

Thomas Borovskis ■


Auf seiner Future-Harley fühlt sich Floyd wie sein großes Vorbild James Dean. Im Museum hat er eine Wachsfigur des humanoiden Filmstars gesehen.


Der Rendering-Aufwand für solche Locations ist schwer vorstellbar.

RELEASE

Genre	Adventure
Hersteller	Adventuresoft
VERÖFFENTLICHUNG	Mai 1997

Myth

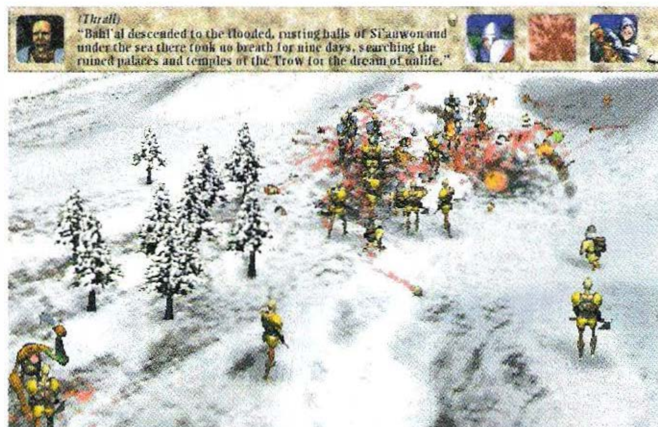
Mythologie

Ganz schnell: woran denken Sie, wenn Sie den Begriff „Echtzeit-Strategiespiel" hören? Wenn Sie Command & Conquer oder WarCraft gesagt haben, gehören Sie zu den Millionen von PC-Spielern, die dieses Genre mit seinen beiden Vorzeigeprodukten assoziieren.

Angespornt von ungeheuren Verkaufszahlen, wollen sich natürlich alle anderen Hersteller ihr Stück vom Echtzeit-Kuchen sichern. Und logischerweise versucht man dies, indem man die beiden obengenannten Spielkonzepte schamlos kopiert. Innovationen und neue Ideen erhöhen nur das Risiko. Doch gerade wenn man denkt, daß dieser schale Echtzeit-Brei endgültig seinen Reiz verliert, kommt ein relativ unbekanntes Unternehmen daher und gibt dem Genre neue Impulse. Bungie Software, bisher hauptsächlich den Mac-Usern wegen Marathon bekannt, will mit Myth nun auch den PC-Markt erobern.

Pestbeulen

Myth kombiniert die Elemente des Strategiespiels mit denen des Rollen- und Actionspiels. Neu ist dabei die Ansicht, bei der der Spieler gewissermaßen über dem Schlachtfeld „schwebt" und dieses - unabhängig von der Bewegung seiner Truppen - in alle Richtungen überblicken kann. Die Szenarien spielen sich in einer Fantasy-Umgebung ab, wobei man tunlichst versuchte, die altbekannten AD&D-artigen Einheiten zu vermeiden. So findet man erfrischend neue Charaktere wie Ents, Skrael oder Mahir in seinen Rängen. Kostprobe: „Die Fieber und Pestilenz übertragenden Myth-Einheiten infiltrieren die feindlichen Truppen, wo sie von den Zwergen in die Luft gesprengt werden können, damit sich ihre Krankheiten auf den Gegner übertragen können."



Myth soll nicht nur brillante - wenn auch blutrünstige - Grafiken bieten, sondern auch für das Genre völlig neue Features und Kommandos.

Script Wars

Im Gegensatz zu den Konkurrenzprodukten wird auf das Sammeln von Ressourcen und die Konstruktion von Gebäuden kaum Wert gelegt. Die Schlacht und die zum Sieg notwendigen Taktiken stehen im Vordergrund. Alle Einheiten können den Wünschen des Spielers entsprechend mit einem „Tag Editor" modifiziert werden. Dies bezieht sich nicht nur auf die Angriffs- oder Verteidigungsstärke, sondern auch auf deren Erscheinung, Größe, Farbe und Historie. Zusammen mit dem Szenario-Editor ermöglicht dies das Entwerfen vollkommen eigenständiger Spiele. Die zweitwichtigste Neuerung ist das Scripting System. Hier kann der Spieler vor der Schlacht eigene Taktiken entwickeln und diese individuell seinen Truppen zuordnen. Diese Truppen könnten dann beispielsweise selbständig Aufklärungsmissionen durchführen, während man sich selber auf die Schlacht konzentriert. Selbstverständlich steht eine komplette Bibliothek mit vorgefertigten Scripts zur Verfügung.

Markus Krichel ■



Das Fantasy-Szenario wird von den Entwicklern voll ausgenutzt, um erfrischend neue Charaktere zu schaffen.

RELEASE

Genre	Strategie
Hersteller	Bungie Software
VERÖFFENTLICHUNG	Mai 1997



MDK

Randale Grande

Schon vor zwei Jahren wurde MDK mit viel Vorschußlorbeeren bedacht. In den vergangenen Monaten wurde die Erwartungshaltung gegenüber Shiny Entertainments erstem richtigen PC-Projekt immer größer, doch der Veröffentlichungstermin verschob sich von Woche zu Woche. Doch das Warten hat jetzt ein Ende: MDK befindet sich in der Produktion, und wir konnten eines des begehrten Master ergattern.

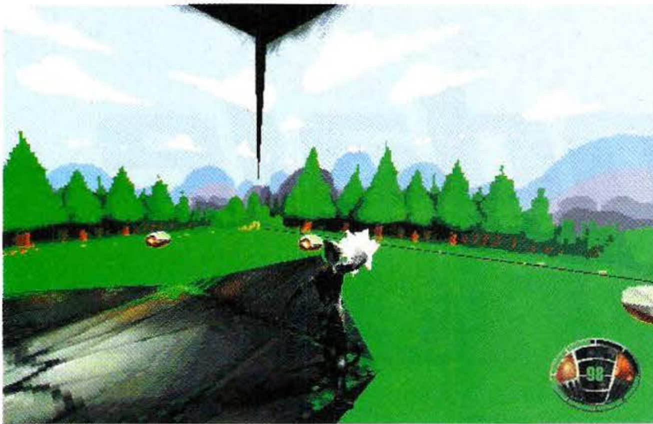
Shiny Entertainment hat schon in der Konzeptionsphase eines Spiels eine eigene Philosophie: der Hauptcharakter muß ausdrucksstark, interessant und einzigartig sein. Es ist deshalb nur verständlich, daß Fernsehproduzenten scharenweise in Laguna Beach einfallen, um Lizenzverträge mit dem von David Perry geführten Unternehmen abzuschließen. Nach der Vorlage von Earthworm Jim entstanden sowohl eine Spielfiguren- als auch eine Zeichentrickserie, und zu dem noch gar nicht veröffentlichten Wild 9's gibt es auch schon hochkarätige Angebote. Ob diese Erfolgsstory mit MDK fortgesetzt wird, muß sich erst noch herausstellen. Das Potential ist auf alle Fälle vorhanden.

Gefahr aus dem All

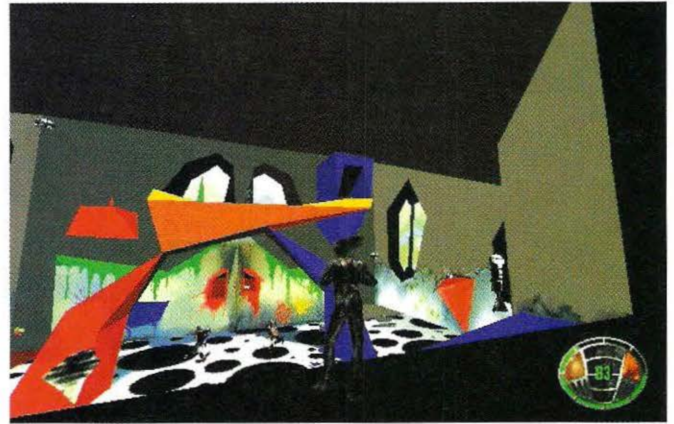
Zur Story: eine außerirdische Rasse, die als „Stream Riders" bekannt ist, versucht, sich die Erde unter den Nagel zu reißen. Aufgrund der überlegenen Technologie scheint ein Sieg der Menschheit unmöglich, die Aliens machen mit dem blauen Planeten und seinen Bewohnern kurzen Prozeß. Dennoch gibt es einen Funken Hoffnung: vor fünf Jahren verschwand der außergewöhnliche Dr. Fluke Hawkins - zusammen mit seinem Schüler Kurt und seinem genetisch modifizierten Hund Max - bei einem wagemutigen Experiment. Niemand hörte in der Zwischenzeit auch nur ein Sterbenswort von dem zusammengewürfelten Trio, alle drei galten als verschollen. Dabei hatte sich der verrückte Erfinder nur zurückgezogen, um seinen Forschungen konzentriert nachgehen zu können.



Manchmal springen die Außerirdischen hinter das Steuer von Gabelstaplern und anderen Fahrzeugen. Man muß also nicht nur den Geschossen ausweichen, sondern auch den Attacken der monströsen Stahlgiganten.



Die Wände der Versuchsanlage können nur mit Handgranaten zum Einsturz gebracht werden, die Maschinenpistole hilft nur wenig.



Krasse Gegensätze: kurz bevor man diesen farbenfrohen Raum betritt, muß man sich durch eine triste Industrielandschaft kämpfen.

Max bemerkte die Ankunft der extraterristrischen Invasoren als erster, unterrichtete umgehend Dr. Hawkins und verschwand - aufgrund eines Mißverständnisses - um den Außerirdischen das Fürchten zu lehren. Fluke und Kurt stürzten ins Labor und packten ein paar nützliche Erfindungen zusammen - um Max noch aufzuhalten, war es einfach zu spät. Kurt wurde in einen mechanischen Anzug, der aufprallende Geschosse zumindest teilweise abweisen kann, gesteckt - und der Doktor überzeugte schließlich seinen Schüler, den Aliens beherzt gegenüberzutreten. Er selbst würde Kurt aus der Ferne unterstützen und ihm weitere Entwicklungen wie beispielsweise „Die interessanteste Bombe der Welt", den „menschlichen Mörser" oder „Die kleinste Nuklear-Explosion der Welt" bei Bedarf zukommen lassen. Sie können es sich jetzt bestimmt schon denken: Sie schlüpfen bei MDK in die Rolle von Kurt und müssen versuchen, die Invasion aufzuhalten - auch wenn Sie Hawkins weniger als strahlenden Beschützer der Erde, sondern vielmehr als Versuchkaninchen für seine abgefahrenen Waffen und Rüstungen sieht...
Haben Sie es gemerkt? Die Story informiert nicht nur über die Hintergründe, sie gibt auch noch Aufschluß über die Abkürzung des Spieletitels. MDK steht nämlich nicht, wie allgemein angenommen, für „Murder Death Kill", sondern für „Max, Dr. Fluke Hawkins & Kurt".

Max, Dr. Fluke Hawkins & Kurt

Ob es sich dabei nun tatsächlich um den richtigen Namen oder wieder um ein von Shiny gezielt gestreutes Gerücht handelt, läßt sich leider nicht einwandfrei klären. Schließlich bekam man auf die Frage nach der Abkürzung schon immer unbeschreibliche Antworten an den Kopf geworfen. Kleine Kostprobe? Was halten Sie von „Million Dollar KO" (Andy Astor, Programmierer), „Massive Dollops of Ketchup" (Martin Brownlow, Programmierer) oder „My Dog Ken" (Nick Bruty, Art Director)? Da

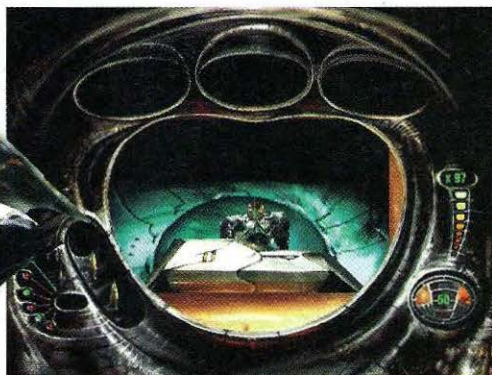
Der Sniper-Modus

Vor allem durch den Sniper-Modus, in dem Sie Ihre Widersacher aus riesiger Entfernung auf`s Korn nehmen können, hebt sich MDK von seiner Konkurrenz ab. Auf Tastendruck schnallt sich Kurt eine Multifunktions-Maske vor`s Gesicht, mit der Sie nun die Details in der Umgebung vergrößern bzw. verkleinern können. Um einen Gegner zu erledigen, wählen Sie zunächst die gewünschte Munition, zoomen ihn dann heran und feuern ein paar Salven ab. Einziger Nachteil: Sie können sich nicht mehr bewegen, d. h. wenn sich ein Geschoß nähert, sollten Sie diesen Modus schnell wieder verlassen und zur Seite springen. Was aber aufgrund der relativ geringen Geschwindigkeit der Geschosse nach einigen Trainingsminuten kein Problem mehr darstellt.



Um diesen Endgegner zurück ins All zu schicken, führt kein Weg am Sniper-Modus vorbei. Die weit entfernte Kommandozentrale läßt sich nur in diesem Modus treffen.





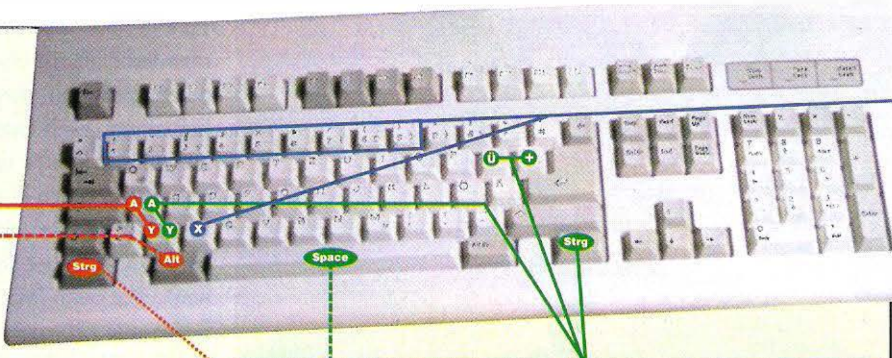


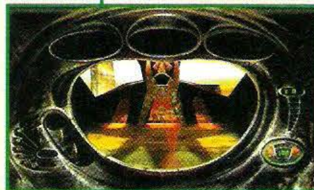


Um an den Wachen vorbeizukommen, muß man in den Alarm-Roboter schlüpfen.

Die Steuerung

MDK bietet mit Tastatur, Maus und Joystick die drei üblichen Möglichkeiten zur Steuerung. Fans des Genres werden sicherlich gleich zum Keyboard greifen, aber auch mit der Maus läßt sich das Spiel schnell unter Kontrolle bringen. Lediglich die Steuerung per Joystick scheint ein wenig fragwürdig. Das Tastaturlayout wurde durchdacht angelegt: bei richtiger Handhaltung können alle Kommandos in Sekundenbruchteilen ausgeführt werden, langes Suchen ist aufgrund der intuitiven Bedienung ausgeschlossen.
Einen Kritikpunkt gibt es in puncto Handling dennoch anzumerken: da sowohl die Laufrichtung der Spielfigur als auch das Fadenkreuz im Sniper-Modus über die Cursortasten gesteuert werden, ist für einige Spieler eine kleine Umgewöhnungsphase notwendig. Wenn man wie bei Wing Commander oder Tie-Fighter nach oben drückt, um das Fadenkreuz nach unten schnalzen zu lassen, tritt leider das Gegenteil ein: es handelt sich um eine direkte Steuerung! Ein Umbelegen der Tasten hat lediglich zur Folge, daß man im normalen Modus nach hinten drücken muß, um nach vorne zu laufen.







Mit der Leertaste schalten Sie in den Sniper-Modus. Mit A und Y läßt sich der Ausschnitt zoomen, mit STRG wird gefeuert und mit Ü bzw. + können die Waffen durchgeschaltet werden.





Mit A schwenken Sie Ihren Blick nach oben, mit Y schauen Sie nach unten.





Drücken Sie auf ALT, so springt Kurt. Der Gleitschirm entfaltet sich automatisch, wenn Sie diese Taste gedrückt halten.



Mit STRG wird gefeuert. Die Munition bleibt immer gleich, läßt sich aber durch ein Extra aufwerten.



Wenn Sie X gedrückt halten und dann die Cursortasten benutzen, so können Sie zur Seite springen, um beispielsweise Schüssen auszuweichen.



Mit den Tasten 0 bis 9 können Sie gefundene Gegenstände aktivieren, mit der Eingabetaste können Sie sie benutzen.

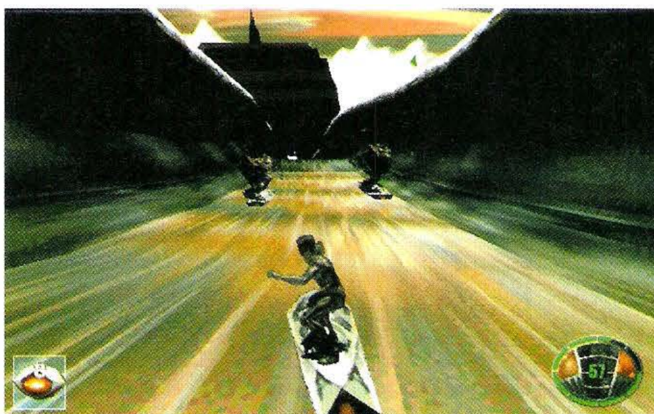
klingt die neueste Version doch schon wesentlich glaubwürdiger...

Was ist MDK?

„Laßt uns ein Spiel machen, bei dem man seine Gegner aus riesiger Entfernung abballern kann", so in etwa beschreibt Dovid Perry die Idee hinter MDK, die übrigens vor knapp drei Jahren bei einem ungezwungenen Treffen in einem Café entstand. Das fertige Spiel sieht jetzt natürlich etwas anders aus, das Grundkonzept ist nun nicht mehr als ein Feature (siehe Kasten: Der Sniper-Modus).
Obwohl sich MDK einwandfrei in das Genre der 3D-Actionspiele einordnen läßt, wird nicht aus der Ich-Perspektive gespielt. Die Kamera, die das Spielgeschehen einfängt, befindet sich wie bei Tomb Raider hinter der Hauptperson - nur wenn Sie in den Sniper-Modus schalten, verändert sich die Ansicht (siehe Kasten: Die Steuerung).

Rasanter Spielablauf

Betrachtet man das Gameplay, so zeichnet sich MDK in erster Linie durch den rasanten Spielablauf aus. Beim Design der einzelnen Levels wurde auf ständige Spannungselemente geachtet, Langeweile kommt zu keinem Zeitpunkt auf und aufgrund der riesigen Ausmaße der verschiedenen Areale scheint das kontinuierliche Feuerwerk überhaupt kein Ende nehmen zu wollen.
Alle Levels unterscheiden sich grundsätzlich in puncto Aufbau und Optik: beispielsweise stößt Kurt bei seiner Hatz von Stadt zu Stadt auf verschneite Eislandschaften, verlassene Industriegebiete und überdimen-



Die Jagd auf dem Snowboard ist nur eines von vielen Zwischenspielchen, in denen dem Spieler - zumindest eine kleine - Verschnaufpause gegönnt wird.



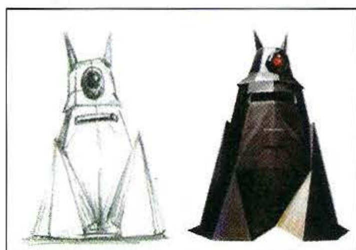
Der Laserturm scheint unzerstörbar. Um die Aliens aus dieser Festung zu vertreiben, müssen Granaten in die Abluftrohre geworfen werden.

sionale Kasernen. Das sind aber lediglich die übergeordneten Szenarien, denn innerhalb eines Levels tauchen immer wieder Räume und Hallen auf, die man sich in seinen kühnsten Träumen nicht vorstellen kann. „Die bei Shiny spinnen", war beim Test eine der beliebtesten Phrasen in der Redaktion. Dieser Satz ist durchaus positiv gemeint, schließlich sieht man so ein abgefahrenes Spektakel nicht alle Tage. Beispiel: ein kurzer Tunnel führt in eine Halle, die in den leuchtendsten Farben erstrahlt und von einem swingenden Groove untermalt wird. Diese Zusammensetzung erzeugt eine überaus friedliche und freundliche Grundstimmung, denn kurz zuvor hatte man sich durch eine triste, graue Landschaft gekämpft. Nur wenige Sekundenbruchteile später tauchen die Aliens auf, Lasergeschosse pfeifen durch die Luft und Kurt

Die Grafik

„Dieses Spiel wird zeigen, was wirklich in einem Pentium-Prozessor steckt", behauptete Shiny vor ein paar Wochen in einer offiziellen Erklärung. Bei einem delikaten Satz wie diesem wird das Auge des Kritikers natürlich doppelt wachsam - nur leider erweist sich das bei MDK als pure Zeitverschwendung, die Anzahl der Mankos ist einfach zu gering.

Bei einem Actionspiel ist der reibungslose Aufbau der Umgebungsgrafik ein wesentlicher Bestandteil des Gameplays. Werden Objekte zu spät dargestellt, kann es schnell zu einem unübersichtlichen Chaos kommen. MDK sorgt vor allem in diesem Punkt für überraschte Gesichter: die Spielumgebung baut sich nicht auf, sie ist einfach vorhanden. Möglich wird das durch den geschickten Einsatz von Hintergrundgrafiken, die dem jeweiligen Gebiet ein gewisse räumliche Tiefe verleihen. Ein ähnlicher Trick ermöglicht die atemberaubenden Spiegeleffekte mancher Levels: Shiny legte ein passendes Bild in den Hintergrund und sparte - simpel ausgedrückt - Plattformen und Wände aus. Die Anzahl der Polygone und Texturen, die notwendig wurden, damit die Flächen nicht einfach transparent, sondern plastisch wirken, reduzierte sich dadurch auf ein absolutes Minimum. Auf diese Weise überfordert die Engine zu keinem Zeitpunkt die Rechenleistung.



Alle Monster und Gegenstände entstanden zunächst auf dem Zeichentisch - hier sehen Sie einen Alarmroboter.

Dieser Überschuß an Performance wurde von den Kaliforniern gleich in die Realisierung der Gegner gesteckt. Gunters Schergen machen aufgrund der feinen Texturen einen hervorragenden Eindruck und provozieren durch ihre zahlreichen Animationen auch das eine oder andere Schmunzeln. Vor allem die überdimensionalen Endgegner, die teilweise in Raumschiffen und Kommandozentralen auf den Spieler warten, versetzen immer wieder in größtes Erstaunen.

Der größte Aufwand steckt aber in der Hauptperson Kurt: mit Motion Capturing wurden Bewegungen aufgezeichnet, um den futuristischen Einzelkämpfer lebensecht animieren zu können.





Wie aufwendig und detailverliebt die einzelnen Gegner gestaltet wurden, läßt sich aufgrund des schnellen Gameplays meist nur im Sniper-Modus entdecken.

Aber auch in puncto Grafik gibt es einen kleinen Kritikpunkt: das in den vergangenen Monaten von fast allen Entwicklern eingesetzte True Light Sourcing (z. B.: Lichteffekte beim Abschuß einer Rakete oder Feuerballs) wurde nicht in MDK integriert. Ein Manko, das aufgrund des rasanten Gameplays und der unterschiedlichen Geschosse, die auf den Spieler zurasen, aber erst auf den zweiten Blick auffällt.



Um Kurts Bewegungsabläufe möglichst geschmeidig und natürlich aussehen zu lassen, wurde Motion Capturing eingesetzt. Shiny ist davon überzeugt, daß dieser Technologie die Zukunft gehört



Bei Spiegeleffekten wie diesem wurde ein einfacher, aber eindrucksvoller Trick eingesetzt: ein Bild wurde hinterlegt und Teile wurden ausgeschnitten bzw. transparent gemacht.





Zu Beginn eines Levels stürzen Sie auf den jeweiligen Einsatzort zu. Dem Radar und den Raketen sollten Sie unbedingt ausweichen...

Statement

Was hinter dem Titel MDK steckt, spielt eigentlich keine Rolle: wichtig ist schließlich nur das Resultat! MDK hat die ohnehin schon sehr hohen Erwartungen übertroffen und eine neue Maßeinheit für Actionspiele geschaffen. Das exzellente Gameplay wird nur vom hohen Abwechslungsreichtum innerhalb der einzelnen Levels in den Schatten gestellt, die wenigen Kritikpunkte nimmt man aufgrund der hohen Spielgeschwindigkeit nur auf den zweiten Blick wahr. Das einzige, was man bei MDK schmerzlich vermißt, ist ein Mehrspieler-Modus - aber der soll Gerüchten zufolge vielleicht noch als Patch, vielleicht aber auch in Form eines zweiten Teils nachgeliefert werden. Bleibt nur zu hoffen, daß MDK auch kommerziell ein riesiger Erfolg wird, damit ein Nachfolger so bald wie möglich von Shiny in Angriff genommen werden kann. Nachdem man MDK zum sechsten oder siebten Mal durchgespielt hat, bleibt nämlich immer noch die Lust nach mehr...



Wenn Sie auf die Konsole feuern, so können Sie ein Schiff anfordern...



...und die nähere Umgebung dann mit Bomben unter Beschuß nehmen.

wirbelt von Gegner zu Gegner. Solche Gimmicks ziehen sich durch das gesamte Spiel, so daß nicht nur Extrawaffen und Außerirdische variieren, auch die Spielumgebung kann fast schon als dynamisch bezeichnet werden. Besonders erwähnenswert ist beispielsweise die Versuchsanlage der Invasoren: über eine Rutsche gelangt Kurt in einen Raum, der einem Comic entstammen könnte - poppige Farben, wenig texturierte Flächen. Eine Salve aus der Maschinenpistole läßt die Wände vibrieren, ein paar Handgranaten zerstören schließlich das Gefüge, und die „Zelle" klappt zusammen wie ein Kartenhaus.

Keine Zwischensequenzen

Auf Zwischensequenzen wurde bei MDK völlig verzichtet. Statt dessen entschied man sich bei Shiny für eine interessantere Alternative: kleine Zwischenspielchen bilden einen Übergang zu einem neuen Szenario. So muß man beispielsweise auf einem Snowboard einen dunklen Eistunnel durchfahren und dabei Felsblöcken ausweichen bzw. Außerirdische auf`s Korn nehmen. Ähnliche Szenen gibt es mit Skateboards und fliegenden Plattformen, manchmal verwandelt sich Kurt aber auch in einen lebendigen Schlitten.
Sehr viel Wert wurde von Shiny Entertainment auf die Ausgestaltung der Endgegner gelegt. Dabei unterscheiden sich die teilweise monströsen Fieslinge nicht nur optisch, vielmehr werden jedesmal andere Vorgehensweisen und Taktiken gefordert. Der Obermacker des zweiten Levels muß zum Beispiel aus einigen Kilometern Entfernung ins Fadenkreuz genommen werden, während die Flugstaffeln seiner Schergen den kleinen Vorsprung, auf dem Kurt steht, bombardieren. Im dritten Level verschwindet der Anführer der außerirdischen Truppen in einem Raumschiff, das mit gezielten Schüssen nach und nach zerlegt werden muß.

Sunshine of your Love

Musik wird bei MDK sehr spartanisch eingesetzt, um die Atmosphäre aufzuwerten bzw. Spannung zu erzeugen. Die Melodien sind sehr eingängig und teilweise in Anlehnung an bekannte Kinostreifen entstanden. Zum Beispiel werden die actiongeladenen Snowboard-Szenen mit einem Song untermalt, der auch jederzeit in einem James Bond-Film Verwendung finden würde. Absolutes Highlight: ein Remake des Cream-Klassikers „Sunshine of your Love" in einer etwas härteren, hämmernderen Version...

Oliver Menne ■



Mit dem ausgebreiteten Gleitschirm können Sie auch tiefe Canyons gefahrlos herabschweben. Ein sehr eindrucksvoller und einzigartiger Effekt.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 50 MB	GeneralMidi
CD 600 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

3D-Actionspiel

Grafik	95%
Sound	93%
Handling	87%
Spielspaß	94%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Shiny
Preis	ca. DM 100,-
Release	März '97

POD

Geisterfahrer

Die Spielhalle kommt ins Wohnzimmer: POD ist ein rasantes Rennspiel mit genialem Streckendesign, witzigen Features und atemberaubender Grafik - vorausgesetzt, Sie haben eine 3D-Beschleunigerkarte.

Haben Sie auch in Ihrem Bekanntenkreis jene mitteilungsbedürftigen Zeitgenossen, die immer wieder mit stolzgeschwellter Brust verkünden, wieviel besser die 3D-Grafik auf ihren Videospielkonsolen sei? Die Ihren PC nur mit einem verächtlichen Blick streifen und Sätze wie „Boah, ist die Grafik ruckelig!" von sich geben? Damit ist jetzt Schluß: dank der speziellen 3D-Chips und der Programmierer von Ubi Soft erhält die PC-Gemeinde mit POD ein Rennspiel, das mit der entsprechenden Hardware alle Konsolen an die Wand stellt und auch mit den sündteuren Automaten aus der Spielhalle konkurrieren kann. Wer keine 3D-Karte besitzt, muß nicht verzweifeln, denn auf der CD befinden sich Versionen für Beschleunigerkarten, MMX-Rechner und normale Pentiums. Weitere Details zum Protzen: POD unterstützt Dolby Surround und die neue 4-Kanal-Karte GI Maxisound 64 Homestudio PnP.

Wer bremst, der stirbt

Die Hintergrundstory ist ebenso belanglos wie schnell erzählt: Der Planet Io wird von einem Virus bedroht, alle Menschen flüchten, und Sie müssen versuchen, sich durch einen Sieg in der Meisterschaft den letzten freien Platz in der rettenden Fähre zu sichern. Entsprechend deftig gestaltet sich das Renngeschehen, denn es wird gerempelt und die Strecke dank versteckter Passagen abgekürzt, was das Zeug hält. 16 Kurse liefert Ubi Soft gleich mit, die es wahrlich in sich haben. Rampen, Sprungschanzen, Steilkurven, Tunnel, Brücken und diverse Fallen machen jeden Parcours zu einem einmaligen Erlebnis. Die aufwendigen Texturen zeigen vergammelte Städte, schroffe Felswände oder surrealistische Landschaften, die an Chitinpanzer von Insekten erinnern. Vor einem Einzelrennen oder dem Wettkampf müssen Sie sich eines der Fahrzeuge aussuchen, die nicht nur futuristisch designt sind, sondern auch unterschiedliche Fahreigenschaften besitzen und von Hand getunt werden dürfen. Werte wie Geschwindigkeit, Beschleunigung

Vorsicht!

Freuen Sie sich nicht zu früh, wenn Sie die im Bundle mit einem MMX-Rechner erworbene Version von POD installieren. Diese ist Version 1.0, während wir hier Version 2.0 testen. Die Unterschiede sind gravierend, denn das Fahrverhalten der Autos ist wesentlich ungenauer und das Feintuning der Strecken fehlt, was sich enorm auf den Spielspaß auswirkt. Kleiner Trost: Ubi Soft will auf den Web-Seiten einen entsprechenden Patch auf Version 2.0 anbieten.



Waghalsige Sprünge sind bei POD an der Tagesordnung. (SVGA)

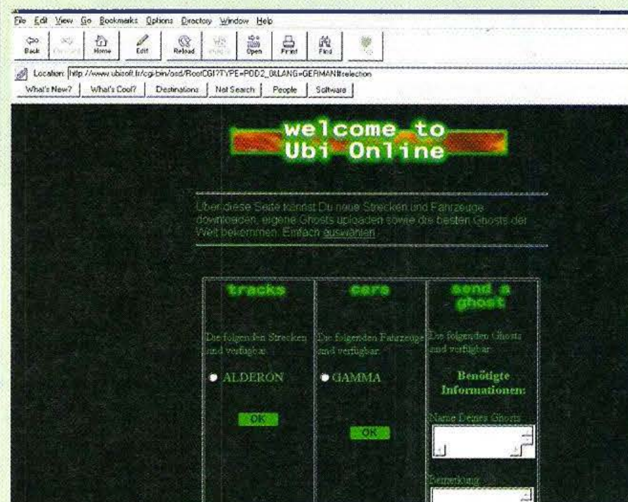
oder Bodenhaftung machen aus den Vehikeln Formel-1-Boliden oder eher Rally-Kisten, was das Fahrverhalten betrifft. Alle Einstellungen lassen sich natürlich für jede Strecke getrennt speichern. Um das Fahrverhalten zu testen, steht eine eigene Piste zur Verfügung, die neben Steilkurven auch eine Sprungschanze bereithält, auf der Sie das neue Handling Ihrer Karosse testen dürfen. Ein besonderes Schmankerl ist der eingebaute Internet-Zugang, der sich über die Winsock-Verbindung unter Windows 95 auf den Server von Ubi Soft einloggt, damit Sie von dort neue Strecken und Fahrzeuge saugen können. Wer keinen Internet-Zugang hat, wird diese Goodies auch auf der Cover-CD der PC Games finden. Ab März sollen außerdem bis zu acht Spieler im Internet Rennen austragen können, nicht nur über lokale Netzwerke oder zu zweit per Splitscreen, Modem oder Nullmodemkabel. Ebenso reizvoll sind die sogenannten „Ghosts", also die Bestzeiten anderer POD-Spieler, die abgespeichert und über das Internet verteilt werden können. Damit ist eine echte Meisterschaft möglich, die für alle Rennfahrer die optimale Langzeitmotivation darstellt.

Fahrspaß dank 3D-Hardware

Das Spezielle an POD ist natürlich die Grafik, die je nach Hardware begeistert oder ein gefälliges „Ok" entlockt. Besitzer von Grafikkarten mit den Chips von 3DFX, PowerVR oder Rage dürfen sich auf phantastische

Internet: So geht's

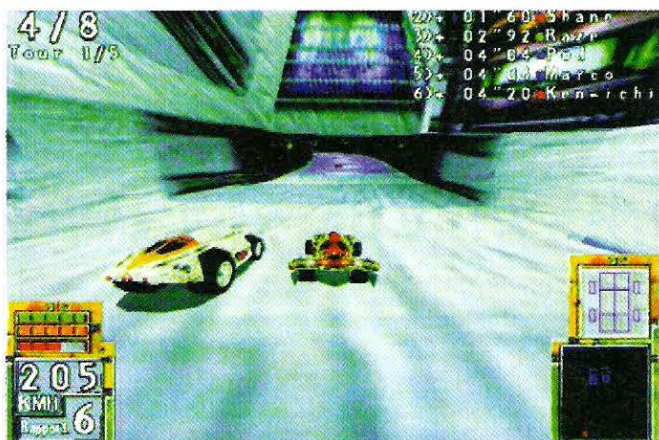
Da POD ein reines Windows 95-Spiel ist, loggt sich die Software über Ihren vorhandenen Internetzugang auf die Webseiten von Ubi Soft ein. Dort wird auf Wunsch das Programm mit dem nötigen Update versorgt, und dann geht es los. Die deutschsprachige Benutzerführung leitet Sie zu den neuen Strecken und Wagen sowie den Bestzeiten anderer Spieler, gegen die Sie antreten können. Dazu müssen Sie nicht einmal das Spiel verlassen, POD besorgt sich die nötigen Daten quasi nebenbei.



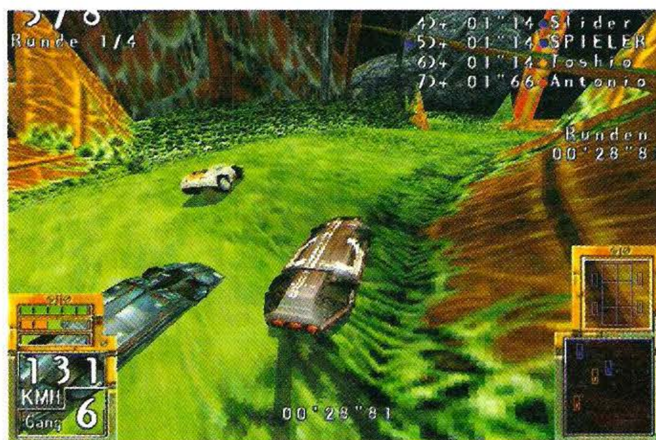
Die deutschsprachigen Webseiten von Ubi Soft bieten neue Strecken, Fahrzeuge und gespeicherte Rennen für den Ghost-Modus an.



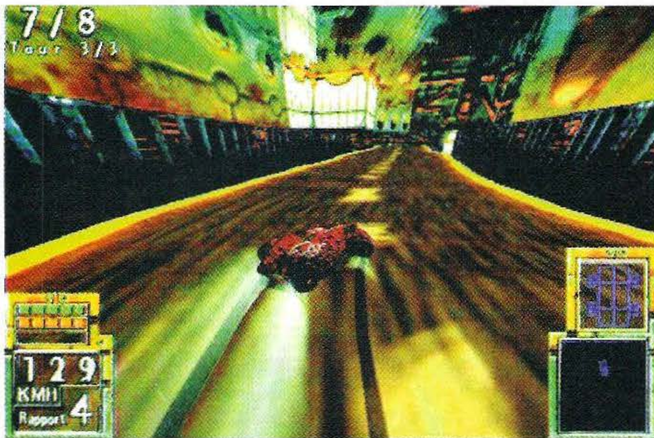
POD bietet das verrückteste Streckendesign aller Rennspiele und im höchsten Schwierigkeitsgrad die aggressivsten Fahrer. (SVGA)



Die einzelnen Anzeigen wie Tacho, Schadensanzeige oder der Radarschirm lassen sich per Tastendruck ein- und ausblenden. (3DFX)



POD ist kein Spiel für zimperliche Naturen; wer nicht schubst und rempelt, hat gegen die Computergegner schnell verloren. (SVGA)



Bremsspuren und Qualm von den Reifen sehen in der 3DFX-Version deutlich schöner aus als auf einem normalen Pentium.

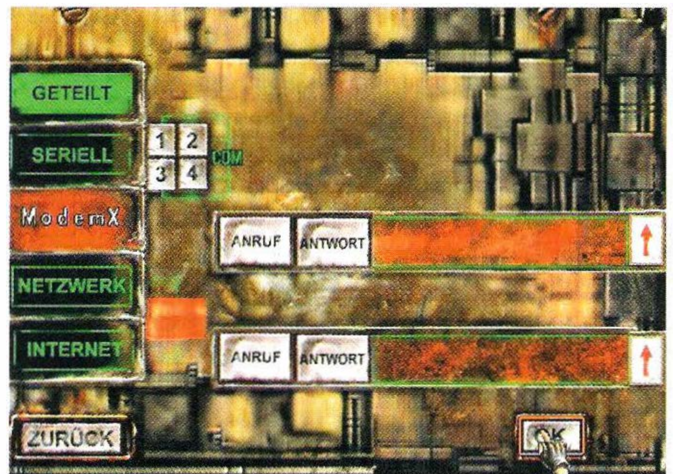
Statement



POD hat alles, was ein Rennspiel braucht: 16 Strecken mit Abkürzungen und versteckten Boxengassen sollten auch Profis genügen, acht Wagen mit beliebigen Setups und die bis dato besten Mehrspieler-Modi bei Rennspielen sind weitere Pluspunkte. Durch die Internet-Anbindung sollte auch für die Zukunft genügend Nachschub an Kursen und neuen Boliden vorhanden sein, außerdem ist der reizvolle Ghost-Modus eine wertvolle Bereicherung, die viele Konkurrenten alt aussehen läßt. Kritik gibt es eigentlich nur für die lieblos designten Wagen und den etwas mickrigen Motorensound. Wer mit dem futuristischen Design von POD leben kann, erhält eines der besten Rennspiele mit viel Abwechslung. Allerdings hinkt die Pentiumversion deutlich den Fassungen für 3D-Beschleuniger hinterher, was etwas Spielspaß kostet. Die entsprechende Hardware vorausgesetzt, erhalten Sie mit POD einen packenden Newcomer mit Spielhallenqualität.

HiRes-Grafiken mit 65.000 Farben freuen, die ab einem P120 ruckelfrei über den Monitor sausen. Pentiums mit MMX-Chipset profitieren immerhin von einem leichten Geschwindigkeitsvorteil gegenüber normalen Pentiums, wobei beide Versionen trotz derselben Auflösung und Farbzahl deutlich gröber aussehen. Das hat natürlich auch Auswirkungen auf den Fahrspaß, denn dank der größeren Übersicht mit den 3D-Chips lassen sich Kurven besser ansteuern, der schnellere Bildaufbau kommt den eleganten Überholmanövern zugute. Ist Ihr Rechner zu schwach für die höchste Detailstufe, dürfen Sie zu Lasten der Bildqualität in mehreren Stufen Texturen und Auflösung nach unten schrauben. Damit Sie genau wissen, ob sich POD auf Ihrem System lohnt oder eine 3D-Grafikkarte die nächste Anschaffung sein sollte, haben wir einen speziellen Wertungskasten entwickelt, der die Vor- und Nachteile der einzelnen Konfigurationen berücksichtigt.

Florian Stangl ■



Für gesellige Partien mit Freunden stehen clevere Mehrspieler-Modi zur Verfügung, egal ob Sie über Modem, Netzwerk, Internet oder am selben PC spielen möchten.

3 Versionen, 3 Wertungen

SPECS & TECS

VGA	Tastatur ●
● SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick ●
● WIN 95	SoundBlaster ●
HD 1 MB	GeneralMidi
CD 120 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 120, 16 MB RAM DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
8 Spieler im Netz, per Modem, 2 Spieler an einem PC

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ubi Soft
Preis	ca. DM 100,-
Release	April '97

Pentium

Fürs Vollbild muß schon ein Pentium 200 unter der Haube sitzen, sonst ruckelt POD zu stark. Ist die Hardware langsamer, müssen Sie auf den Halbzeilenmodus zurückgreifen oder POD im Fenster spielen, was dank besserer Farbenausnutzung ein wenig hübscher aussieht. Das Abschalten der Himmelstextur hilft ebenfalls.

RANKING – Rennspiel

Grafik	81%
Sound	74%
Handling	80%
Spielspaß	84%

MMX

Dank Intels neuer Chip-Technologie, die POD ausnutzt, springen noch mal ein paar Prozent mehr Geschwindigkeit raus. Dadurch steuern sich die Boliden etwas weicher, auf einem P200 MMX läuft es schon richtig flüssig. Schöner wird das Spiel dadurch aber nicht, nur etwas spielbarer, was die höhere Wertung erklärt.

RANKING – Rennspiel

Grafik	81%
Sound	74%
Handling	82%
Spielspaß	86%

3DFX & Co.

Die Framerate ist schon auf einem Pentium 120 so schnell wie bei den teuren Automaten in der Spielhalle. Dank gefilterter Texturen und der Perspektivenkorrektur sieht POD deutlich schöner aus als alle anderen Rennspiele und steuert sich wesentlich weicher. Unterstützt werden Chips von 3DFX, Rage und PowerVR.

RANKING – Rennspiel

Grafik	92%
Sound	74%
Handling	86%
Spielspaß	89%

Slamscape

Hirnschaden

Eine ungewöhnliche Mischung aus 3D-Action und Jump & Run offeriert MTV Interactive. Angereichert wird das Ganze mit Videoclips einer unbekannten Underground-Hoffnung und mit einer ausgefallenen Geschichte, die beim Spieler für einige Verwirrung sorgt.



Hilfe, der gefährliche „Danger Ranger" greift an! Darüber schwebt ein Nodesnagger, der gerne Ihre Energiesymbole mopst.



Die mit großen Äxten bewaffneten Karussells zerlegen Ihren Gleiter in Sekundenschnelle.



Die klappernden Gebisse am Boden fungieren als Minen.

Tut mir leid, liebe Leser, aber diese herzallerliebste Hintergrundstory zu Slamscape kann ich Ihnen nicht ersparen. Stellen Sie sich also vor, sie wachen nach einem Autounfall in einer seltsamen Klinik auf und erfahren, daß man in Ihren Kopf ein kleines Tierchen namens „Slamscape Remulator" eingebaut hat. Dieses von Gedanken gesteuerte Ding zeigt aber keine netten Bildchen, sondern die üblen Abgründe des menschlichen Unterbewußtseins. Außerdem haben sich beim Betatest des Geräts Fehler eingeschlichen und die Bewußtseine von 16 anderen Probanden vermischt. Sie müssen jetzt halt das Ganze wieder auf die Reihe kriegen und in jedem der vier Level „Orb-Ids" finden. Alles klar? Egal, ist auch eigentlich gar nicht wichtig. Hauptsache, Sie fliegen gerne mit einem wrackigen Gleiter über grau-braun-grüne Texturen und beschießen monströse Teddybären und Clowns. Slamscape verbindet auf der Suche nach den Orb-Ids 3D-Action und Jump & Run auf eher unglückliche Weise miteinander. Da es weder Karte noch Radarschirm gibt, geht die Übersicht völlig flöten, und die grotesken Gegnerscharen haben zu oft leichtes Spiel mit Ihnen. Wenigstens sorgt das vorhandene Waffenarsenal dafür, daß Sie sich Ihrer nach dem Unfall gerade erst zusammengeflickten Haut erwehren können. Sie verteidigen sich mit „Shockaball" genannten Geschossen und als Gebisse getarnten Minen oder springen über Gegner und Hindernisse hinweg. Die am Bug befindliche Ramme bringt auch so manchen Gegner aus dem Konzept. Nebenbei dürfen Sie sich noch den Kopf zerbrechen, wie Sie die verflixten Orb-Ids finden und dann aus Ihren vertrackten Gefängnissen befreien. Wenigstens helfen ein paar Bonus-Objekte bei der Energieauffrischung, sollten Sie diese rechtzeitig finden und aufsammeln können.

Florian Stangl ■

Statement



„Slamscape ist in einer Chaosschleife", verrät das Handbuch und sagt eigentlich schon alles. Die zwar schnelle, aber wenig schöne Grafik reizt ebensowenig zum Spielen wie die ungelenke Steuerung und der Minimalsound. Zugegeben, einige Ansätze sind ganz nett, und die Tüftelelemente hätten Slamscape schon aufwerten können, doch Spielbarkeit und Atmosphäre vergraulen jeden.



Highlights von Slamscape sind drei Videos der Underground-Combo „God lives Underwater", die MTV offenbar groß rausbringen will.

SPECS & TECS

VGA ●	Tastatur ●
SVGA ●	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick ●
WIN 95 ●	SoundBlaster ●
HD 1 MB	GeneralMidi
CD 390 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 90, 8 MB RAM DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Action	
Grafik	55%
Sound	52%
Handling	49%
Spielspaß	44%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	MTV Interactive
Preis	ca. DM 100,-
Release	März 97

POST SCRIPT

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

IN EIGENER SACHE

Ist Euch eigentlich klar, daß ich diese Zeilen an einem Montag schreibe? Und dabei habe ich ein wirklich hartes Wochenende hinter mir! Eines dieser Wochenenden, an denen die Luft nicht nach Frühling, sondern nach begrenzter Lebenserwartung riecht, und ein Problem mit den Städten besonders schmerzhaft auffällt: man muß immer damit rechnen, daß Sonnenlicht heimtückisch hinter einem Hochhaus lauert. Nächtelang sinnierte ich mit Freunden über die geographischen Diskrepanzen in meiner finanziellen Hemisphäre, und die daraus resultierenden Kopfschmerzen waren fast genauso inhuman wie die Getränke, die diesen mißlichen Zustand konstituierten. Alles in allem ein Gefühl, das einen glücklichen Mann an einem Frühlingsmorgen dazu bringen könnte, sich die Pulsadern aufzuschneiden. Aber ich kann mir heute keine Schwäche erlauben, da O. Menne hartnäckig auf die fristgemäße Beantwortung der Leserbriefe besteht. Ich hoffe, Ihr wißt meinen aufopfernden Einsatz zu würdigen und honoriert ihn auch weiterhin mit Eurer Post. RR

TIEFFLUG

Hi Rainer!
Normalerweise schreibe ich ja nie irgendwelche Leserbriefe, aber nun möchte ich auch etwas zu dem Thema Viren beitragen. Ich bin leidenschaftlicher Virenprogrammierer und erstelle bzw. verkaufe von mir auf CD-ROM gebrannte Raubkopien. Vor etwa einem Jahr fiel mir etwas Geniales ein: Raubkopien + Virus = Raubkopie inkl. Virus. Meine Viren löschen, wenn Sie mit dem neuen Programm installiert werden, die gesamte Festplatte! Inzwischen weiß ich, daß ca. 600 Festplatten von meinem Virus zerstört wurden. Dieses Gefühl ist unbeschreiblich geil! Ich bin stolz auf mich, und ich habe bereits 26 neue Raubkopien (inkl. Viren versteht sich) erstellt. Wenn ich das „Syndrom" schon höre! Es kommt mir vor, wie ein kleines Baby. Wenn man schon damit anfängt, dann muß man es zu Ende bringen, und zwar so, daß es den anderen RICHTIG schadet! Ich finde auch, daß er ein absoluter -ZENSIERT- sein muß, da er nicht seinen richtigen Namen benutzt!

Bis bald: Dein Darkwing Duck

Vor nicht allzulanger Zeit dachte ich eigentlich noch, daß es eine gute Idee wäre, dieses Thema hier aufzugreifen. Inzwischen bin ich aber echt gründlich eines Besseren belehrt worden. Und dieser ebenso arrogante wie hirnlose Unfug ist nun wirklich der letzte Beitrag dazu. Ich ertrag diese Spinner einfach nicht mehr.

QUERBEET

Hallo Rainer!
So, nun wollte ich auch mal einen Leserbrief schreiben, da mir seit einiger Zeit ein paar Kleinigkeiten am Herzen liegen.
1. Warum gibt es das Petra-Poster nur im Internet? War das der Sinn der Aktion? Erstens hat doch nicht jeder einen Internet-Anschluß, und wenn man einen hat, dann hat man das Poster auf der Festplatte, was ja auch nicht so viel bringt, oder? Ich glaube, die meisten, die für ein Poster von Petra gestimmt haben, wollten doch eins „zum an die Wand hängen", nicht?
2. Die Preise der Hersteller, die Ihr im Bewertungskästchen angebt, stimmen fast nie mit den Versandpreisen überein. Könntet Ihr nicht mal den Preis und den Namen eines Versondhändlers angeben, der das Spiel preiswerter anbietet?
3. Testet doch mal Drucker!
4. Ich fände es auch gut, wenn Ihr eine Rubrik einführt, die sich mit dem Thema Programmieren befaßt.

See you, Twix
P.S.: Bekommt man eigentlich was für einen abgedruckten Leserbrief?

1. Ich muß meinem Chef Red eigentlich rechtgeben, wenn er der Meinung ist, daß so etwas nicht so richtig in unsere Zeitschrift passen will. Zudem solltest Du auch beachten, daß die Mehrheit unserer Leser daran nicht interessiert ist (zwar schwer vorstellbar - ist aber so). Wäre unfair, wenn die es trotzdem bezahlen müßten. Ich denke, die Sache mit dem Internet wird da beiden Seiten gerecht. Und da das Web eine recht gebräuchliche Einrichtung ist, sollte eigentlich auch jeder, der daran Interesse hat, eine Möglichkeit (Internet-Café, Freunde, Kaufhaus) finden, an die Bilder heranzukommen.
2. Es gibt Themen, da werde ich mir wohl für den Rest meines Lebens einen Wolf darüber schreiben. Hier ist wieder so eines. Wir nehmen als Preis immer den Obolus, der vom Hersteller als der vorgeschlagene angegeben wird. Daß die Versender natürlich

immer versuchen, sich preistechnisch zu unterbieten, ist klar - aber wie sollen wir das in unsere Preisangabe mit einbeziehen? Es gibt ja auch genug Läden, bei denen die Ware zum empfohlenen VK über die Tresen wandert. Und eine Preisübersicht mit verschiedenen Anbietern liefern wir schon lange. Noch nie gesehen? Wir nennen sie übrigens „Anzeigen"!
3. Prima Idee! Und da ich zu Computerspielen bevorzugt Kaffee und Chips zu mir zu nehmen pflege, will ich auch Tests von Kaffeesorten und Chips. Im Ernst: wir sind eine Zeitschrift für Computer Entertainment. Der Unterhaltungswert eines Druckers dürfte jedoch minimal über null liegen und hat somit nix bei uns verloren.
4. Auch diese Antwort würde sich nur unerheblich und auch nicht in der grundsätzlichen Aussage von Antwort Nr. 3 unterscheiden.
P.S. Natürlich gibt es etwas für einen abgedruckten Leserbrief: meine Zuneigung!

COMMAND & COPY

Hi Rainer!
Es geht um die Anzeige von M.A.X. in der Ausgabe 3/97 Eures Heftes. Diese Anzeige sieht doch sehr nach Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt aus. Man vergleiche mal die Spieleverpackung von C&C mit der Werbung. Na? Bingo! Ich würde ja nichts sagen bzw. schreiben, wenn die Anzeige von Virgin, dem Verleger von C&C, wäre, doch sie ist von Acclaim. Ist das denn nicht verboten, ein Cover nachzuahmen? Unter der Werbeschrift (Schluß mit Copieren & Caffeekochen - M.A.X. ist da!) verstehe ich: Schluß mit Command & Conquer...M.A.X. ist da! Ich bin sicher, daß noch vielen anderen Command & Conquer-Fans die Anzeige recht ähnlich vorgekommen ist.
Daniel Jurancic

Warum sollte es verboten sein, eine bestimmte Werbung etwas auf die Schippe zu nehmen? Ich kann auch nicht nachvollziehen, was Dich in diesem Fall so in Wallung bringt. Ich fand die Anzeige eigentlich sehr witzig, und das obwohl ich auch leidenschaftlicher C&C-Spieler bin (das ist jetzt aber meine letzte unbezahlte Schleichwerbung für Virgin. Wenn ich nicht bald etwas bekomme, lobe ich C&C nur noch privat!). Ich kann mir auch nicht vorstellen, daß Virgin etwas gegen diese Reklame einzuwenden hat. Gibt es ein ehrlicheres Kompliment, als parodiert zu werden?

GRUND-SCHWATZ-FRAGEN

Tach Du!
Tja, das haste von Deinem Aufruf, Dir Briefe (gefaltetes Ex-Holz mit Beilage und Speichelresten) zu schreiben: solche Briefe wie meinen. Sollten eben irgendwelche grammatikalischen Fehler aufgetreten sein, bitte ich diese zu berichtigen, vorausgesetzt Du kriegst das irgendwie besser hin als ich (dafür haben wir unseren Herbert „der sich den Wolf liest" Aichinger. Anm. v. RR).
1. Wie wäre es eigentlich mal mit einem kleinen Special in der PC Games über die Macher, die Mitarbeiter und die Räumlichkeiten derselben?
2. Und wieso steht neben den Leserbriefen „sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor"? Jetzt schreibe Dich nicht damit heraus, daß Du es nicht schaffen würdest, alle Briefe durchzuarbeiten, so viele kannst Du ja nicht bekommen, sonst würdest Du ja nicht immer wieder um neue betteln.
3. Wieso funktioniert bei meinem MS-Word nach ca. drei Minuten Nichtstun meinerseits die Maus nicht mehr?
4. Wie kommt es eigentlich, daß Petra fast die Hälfte der Spielelösungen fabriziert? Will sie sich bei Eurem Chef einschleimen, mehr Gehalt haben oder wird sie gezwungen?
Auf bald: Mario „Ironhorse" Busch

1. Das Verständnis für einen derartigen Personenkult geht uns schon ein wenig ab. Anstatt wertvolle Seiten über uns zu füllen, verwenden wir sie eigentlich lieber, um Infos zu wirklich interessanten Themen zu bringen. Zudem liest Du gerade die Seiten der größten Klatschtante des Verlages - und wenn es wirklich etwas Erwähnenswertes gibt, petze ich sowieso immer.
2. Natürlich landen alle Briefe auf meinem Schreibtisch, und diese Seiten muß ich ausschließlich vor meinem Gewissen verantworten. Aber „sinnwahrende Kürzungen macht Rainer Rosshirt ganz nach Lust und Laune" liest sich etwas merkwürdig.
3. Woher soll ich das wissen? Wieso funktioniert bei meinem Motorrad der Drehzahlmesser erst ab 3000 U/min?
4. Keine Ahnung wie Du darauf kommst - aber so falsch liegst Du gar nicht. Warum das so ist? Petra ist die Geduldigste und Hartnäckigste im Verlag. Sie hat schon Lösungen zu Spielen geschrieben, bei denen die meisten Kollegen den Rechner schon nach ein bis zwei Stunden aus dem Fenster geworfen hätten. Zudem sind das auch meist Lösungen zu Spielen, die unsere Petra sowieso testet. Gezwungen wird sie nur ganz selten.
Rainer „Ironstomach" Rosshirt

DREIERLEI

Hi Rainer!
Nachdem Du in Ausgabe 3/97 gemeint hast, daß Du auf mehr „Trainingsmaterial" hoffst, um unter anderem gelegentlich Deine Miete zahlen zu können, dachte ich mir, ich schreib Dir gleich mal. Tut mir leid, wenn in dem Brief lauter Schmarrn steht (Hey, mach Dich nicht schlechter als Du bist. Für Deinen ersten Brief ist es gar nicht mal übel. Wenn Du noch ein wenig übst, ist das der Beginn einer wundervollen Freundschaft. Anm.v. RR. Bogart). Nun, hier erst einmal ein paar Fragen:
1. Stimmt es wirklich, daß „Simon the Sorcerer 3" erst Ende 97 erscheinen soll? Und wie sollen sich die ganzen Simon-Fans (wie ich, versteht sich) bis dahin die Zeit vertreiben? Bringt doch mal einen Bericht über Simon Woodroffe (der soll ja in meinem Alter sein - he, he). Nein, aber im Ernst - das würd' mich echt mal interessieren.
2. Wie wird man bei Euch Spieletester bzw. welche Voraussetzungen muß man haben? Im Moment bin ich ja leider noch Schülerin (klingt zwar blöd, ist aber wirklich so), aber ich frag schon mal für später (es ist schließlich immer gut, informiert zu sein, nicht wahr?). Gibt es bei Euch vielleicht eine Tätigkeit, die auch Schüler ausüben können? Ich bräuchte nämlich wirklich einen Nebenjob.
3. Mir fällt nichts mehr ein. Sorry.
Naja, ich glaube zwar nicht, daß ich Dir mit diesem Brief weitergeholfen habe (Du weißt schon, zwecks Miete und so), aber vielleicht kannst Du mir ja weiterhelfen, indem Du meine Fragen beantwortest. Sollte dieser Brief zu blöd zum Abdrucken sein (was ich gut verstehen könnte), kannst Du mir auch ein Fax schicken.

Okay, ich hoffe, Du läßt von Dir hören. Bis dahin viele Grüße: Nicki

1. Leider, leider: es stimmt. Simon 3 wird erst Ende des Jahres kommen. Als Trost bliebe höchstens Floyd - ein Space-Adventure von denselben Machern, das im April erscheinen wird (ein Preview findest Du übrigens in dieser Ausgabe).
Wenn Du im selben Alter bist wie Simon Woodroffe, dann bist Du... Moment... Nachdenken... Hilft nix.... Nachfragen..... danke Petra.... 22. Und was soll ich nun mit dieser bahnbrechenden Erkenntnis anfangen? Dir beim Auspusten von 22 Kerzen helfen? Eine meiner leichtesten Übungen - nur so nebenbei erwähnt.
2. Spieletester kann man bei uns werden, wenn man Ahnung von der Materie hat, Computer zureiten kann, nervenstark ist und vernünftige Sätze zustandebringt. Langjährige Leser meiner Seiten sind somit bereits für diesen Beruf verdorben. Nebenjobtechnisch muß ich Dir leider einen Korb geben. Arbeit, die man nebenbei erledigen könnte, gibt es bei uns nicht - zudem wäre Dein Anfahrtsweg auch etwas übertrieben weit.
3. Tja, liebe Frau Gehreke, das ist der einzige Punkt, den ich an Ihrem Brief zu kritisieren habe! Das muß aber besser werden. Bitte bis zum nächsten Mal drei verschiedene Themen aufgreifen (natürlich von allgemeinem Interesse), umfangreich (damit ich was zum Kürzen habe) ausführen, geschickte Wortspielereien einflechten und das Ganze spätestens nächste Woche abliefern. Danke - das war alles - setzen.

PETRALOGIE

Salve Rossi!
Beim Lesen der vorletzten Ausgabe ist mir fast der Kragen geplatzt! Ich mußte lesen, daß man(n) einen Internetanschluß braucht, um an das lang umkämpfte Petra-Poster zu kommen. Muß das sein? Ich sitze auf dem Trockenen, was das PP betrifft! Na gaaanz super! Ganz toller Schachzug! Außerdem möchte ich dementieren, daß Petra 20 Jahre jung ist. Guckt Euch das Foto einmal mit einer Lupe an. 20-jährige haben eigentlich keine Falten! Ich habe im übrigen mal Geschichtsforschung betrieben und ein sehr altes Foto von Petra in einer Play Time (Amen) gesehen - dagegen sah sie wie eine junge Göttin aus. Doch nun Schluß damit und brennt die Poster auf die CD!

See you: Dietrich „Gevatter Tod" Schotte

Die Sache mit dem Internet und dem Poster wurde schon abgehandelt. Mehr gibt es momentan nicht darüber zu sagen. Allerdings bist Du garantiert der erste, der mit der Lupe (man stelle sich das bildlich vor und versuche, dabei ernsthaft zu bleiben!) durch unser Heft schleicht. Auf besagtem Play Time-Foto war unsere liebliche Redaktionsfee zarte 18. Inzwischen zählt sie taufrische 22 Lenze. Da ich das Vergnügen habe, sie täglich sehen zu dürfen, kann ich Dir versichern, daß unsere Pet keine Falten hat - höchstens gelegentlich ein paar Lachfalten. Was immer Du gesehen haben willst - Falten können es nicht gewesen sein! Zudem möchte ich auch noch zart darauf hinweisen, daß es weniger schmerzhafte Methoden gibt, sich von diversen Zähnen zu trennen!

SUPPORT

Serviceleistungen im Überblick

Die richtige Nummer...

Probleme mit einem Demo, Bugfix oder Update
Bitte rufen Sie den Hersteller direkt an, er hat das jeweilige Spiel entwickelt und kennt sich deshalb auch am besten mit dem Produkt aus. Eine Liste der in Deutschland eingerichteten Nummern finden Sie unten.

Tips und Tricks zu einem bestimmten Spiel, sonstige Fragen
Wenden Sie sich am besten auch gleich an den Hersteller. Den deutschen Vertrieb finden Sie meistens auf der Rückseite der Spielepackung.

Probleme mit der Cover-CD-ROM
Sollten Probleme mit unserer Cover-CD-ROM auftauchen (Menüprogramm, Verzeichnisstruktur), so wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: Montag bis Freitag, 14 bis 18 Uhr, 0911-305030

Die Cover-CD-ROM läßt sich nicht lesen bzw. ist defekt
Füllen Sie bitte unseren Reklamationscoupon (im Tips & Tricks-Teil) aus und schicken Sie diesen zusammen mit der CD-ROM an:
Astat Media,
Reklamation PC Games,
Am Steinacher Kreuz 22,
90427 Nürnberg

Heftnachbestellungen
Es können nur die letzten drei Ausgaben nachbestellt werden (per Vorkasse). Bitte wenden Sie sich an: CP Verlag & Agentur, Leserservice, Isarstr. 32-34, 90451 Nürnberg

Fragen zum Abonnement
Haben Sie Fragen zu Ihrem Abonnement, so wenden Sie sich bitte an: 0911-5325179

Hotlines

Hersteller	Telefon	Wann?	im Internet
Acclaim	02 11-5 23 32 22	24 Stunden am Tag	http://www.acclaimnation.com
Activision	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15°°-18°°	http://www.activision.com
Art Department	02 34-9 32 05 50	Mo-Fr 15°°-18°°	-
Ascaron	0 52 41-96 69 33	Mo-Fr 14°°-17°°	http://www.ascaron.com
Attic	0 74 31-5 43 23	Mo-Fr 8°°-18°°	-
Blue Byte	02 08-4 50 88 88	Mo-Fr 15°°-19.°°	http://www.bluebyte.de
BMG Interactive	01 80-530 45 25	Mo-Fr 10°°-17°°	http://www.bmginteractive.de
Bomico	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15°°-18°°	http://www.bomico.de
Capstone	0 40-39 11 13	Mo-Do 15°°-18°°	-
Disney Interactive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11°°-19°°	http://www.disney.com
Electronic Arts	0 24 08-94 05 55	Mo-Fr 10°°-12°°, 14°°-17°°	http://www.ea.com
Funsoft	0 21 31-96 51 11	Mo, Mi, Fr 15°°-18°°	http://www.funsoft-online.com
Greenwood Entertainment	02 34-9 32 05 55	Mo-Fr 15°°-18°°	http://www.funsoft-online.com
Ikarion	02 41-470 15 20	Mo, Do, Fr 15°°-18°°	http://www.ikarion.com
Infogrames	02 21-4 54 31 06	Mo, Di, Do, Fr 15°°-18°°	http://www.infogrames.com
Konami	02 21-61 23 52	Mo-Fr 17°°-20°°	http://www.konami.com
Max Design	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15°°-18°°	-
MicroProse	0 52 41-94 64 80	Mo, Mi 14°°-17°°	http://www.microprose.com
Mindscape	02 08-89 92 41 24	Mo, Mi, Fr. 15°°-18°°	http://www.mindscape.com
Navigo	0 89-324 66 222	Mo-Fr 13°°-18°°	-
NEO	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15°°-18°°	http://www.info.co.at/neo
Nintendo	01 30-58 06	Mo-Fr 11°°-19°°	http://www.nintendo.com
Philips Media	0 61 07-94 51 45	Mi, Fr 15°°-18°°	http://www.philipsmedia.com
Psygnosis	0 69-66 54 34 00	Mo-Fr 9°°-19°°	http://www.psygnosis.com
Ravensburger Interactive	07 51-86 19 44	Mo-Do 16°°-19°°	http://www.ravensburger.de
Sega	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10°°-18°°	http://www.sega.com
Sierra Coktel Vision	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9°°-19°°	http://www.sierra.com
Soft Enterprises	0 66 92-46 42	Di, Do 18°°-20°°	-
Software 2000	0 52 41-98 60 10	Mo-Fr 11°°-13°°, 14°°-18°°	http://www.software2000.de
Starbyte Software	02 34-68 04 94	Mo 16°°-18°°	-
Ubi Soft	02 11-3 38 00 33	Mo-Fr 9°°-18°°	http://www.ubisoft.com
Viacom New Media	01 30-82 01 15	Mo-Fr. 9°°-17°°	http://www.viacomnewmedia.com
Virgin	0 40-39 11 13	Mo-Do 14°°-18°°	http://www.vie.com
Warner Interactive	0 40-27 85 53 06	Di, Mi, Do 15°°-18°°	-

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch oder Bugfix, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Meistens findet man hier das gewünschte File.

Immer wieder tauchen bei diversen Hotlines Mißverständnisse auf, die für beide Seiten - für den Kunden und den Hersteller - ärgerlich und zeitaufwendig sind. Wenn Sie folgende Hinweise beachten, können Sie schon im Vorfeld ausschließen, mit der falschen Stelle verbunden zu sein.

INHALT

RÜCKBLICK

TIPS UND TRICKS AUSGABE 2/97

TIPS UND TRICKS AUSGABE 3/97

Komplettlösung und allgemeine Tips

Privateer 2 The Darkening

Auf den folgenden Seiten möchten wir Ihnen einige Tips und Hinweise geben, wie Sie sich leichter durch das Tri-System schlagen können.



Sie haben zwar zu Anfang des Spiels ein gewisses Startkapital, aber für große Sprünge reicht das leider nicht. Wenn man mal von den Abschußprämien für Piratenschiffe absieht, gibt es zwei Möglichkeiten, an die nötigen Mittel für bessere Schiffe und stärkere Waffen zu kommen: Handel und Aufträge.

Der Handel

Aus den Handelstabellen können Sie die Preise für alle Handelsgüter auf allen Planeten und Stationen des Tri-Systems entnehmen. Um sich als Händler zurechtzufinden, müssen Sie diese „Spielregeln" berücksichtigen:

1. Zum Transport von Waren bedarf es eines Frachtschiffes. Frachterpiloten stellen ihre Dienste für die Reise von einem zum nächsten Handelspunkt in Rechnung - unabhängig davon, ob Sie die an Bord befindlichen Waren verkaufen oder nur zum Speichern landen.
2. Grundsätzlich ist ein Standardfrachtschiff verfügbar. Es faßt lediglich 250t, kostet aber auch nur 50 Credits pro Tour. Größere Schiffe sind über die Anzeigenabteilung im Kabinensystem verfügbar.
3. Die Preise auf den einzelnen Planeten sind ziemlich konstant (abgesehen von Katastrophen und Nachrichten, dazu später) und werden von den gelieferten Mengen nicht beeinflußt. Beispielsweise sinkt der Preis für Medikamente auf Hermes nicht, auch wenn Sie tonnenweise liefern. Die Verkaufspreise sind außerdem gleich den Ankaufspreisen.
4. Güter vom Schwarzmarkt bieten enorme Gewinnspannen, sind aber auch mit entsprechendem Risiko verbunden. Alle Militärschiffe, auf die Sie treffen, scannen die Ladung Ihres Frachters und werden Sie angreifen, wenn Schmuggelgut entdeckt wird.

Um sich ein wenig Startkapital zu erarbeiten, sollten Sie sich eine Handelsroute zwischen nah beieinander liegenden Planeten suchen. Ein gutes Beispiel dafür ist die Route Hermes-Anhur-Crius: Medipacks von Crius nach Hermes, Industriegüter von Hermes nach Anhur, Mineralien wieder zurück nach Hermes. Von Hermes nehmen Sie Ziegelzement, Blut, Kunsthaut, Sehnerven, Solargeneratoren mit nach Crius. Die besten Preisspannen entnehmen Sie bitte den Handelslisten. Sobald Sie es sich leisten können, sollten Sie den Monolith als Frachtschiff mieten. Er faßt 1.500 Tonnen und ist der wahrscheinlich beste Partner in Raumgefechten, da er Gegner mit seinen Lasertürmen in Staub verwandelt.

Tips zum Handel

1. Lassen Sie Ihren Frachter nie schutzlos im Raum schweben.
2. Bleiben Sie bei Ihrem Frachter, springen Sie erst, wenn er auch zum Sprung bereit ist. Frachtschiffe verlangsamen ihre Geschwindigkeit kurz vor dem Sprung.
3. Sollten Sie der Versuchung des Schmuggels erliegen, halten Sie sich von Hades fern, immerhin hat die CIS hier ihr Hauptquartier! Wenn Sie erwischt werden, müssen Sie die Militärschiffe abschiessen - aber keine Angst, man wird Ihnen das nicht sonderlich übel nehmen. Sie können immer noch auf Planeten landen, und andere CIS-Schiffe lassen Sie in Ruhe, solange Sie keine Schmuggelware transportieren.
4. Lesen Sie bei jeder Landung die Nachrichten. Oft können Sie aus dem Leid eines anderen Planeten Kapital schlagen, indem Sie dringend benötigte Güter dorthin schaffen. Oder Sie machen ein Schnäppchen, weil ein bestimmtes Gut irgendwo zu Dumpingpreisen verkauft wird.

Die Handelslisten

Auf den Handelslisten sind alle Preise von allen Gütern im gesamten Tri-System zusammengefaßt. Diese Preise sind die „normalen" Preise. Die Angaben können um ein paar Credits im Normalfall abweichen. Zu Zeiten von Katastrophen, Engpässen oder Angebotsüberschuß gelten diese Preise natürlich nicht. Eine fettgedruckte Zahl bedeutet, daß dieses Gut normalerweise reichlich verfügbar ist (mehr als 100 Tonnen). Kleingedruckte Zahlen kennzeichnen, daß auf diesem Planeten keine einzige Tonne von diesem Gut zum Kauf angeboten wird (verkaufen können Sie dort trotzdem). Alle anderen Zahlen geben an, daß eine Menge zwischen 1-99 Tonnen verfügbar ist.

Aufträge

Es gibt drei Möglichkeiten, um an lukrative Aufträge zu kommen

1. Das Anzeigenbrett im Kabinensystem.
2. Über den Notfallkanal (während des Fluges „O" drücken).
3. Per eMail.

Auf dem Anzeigenbrett können Sie sich Aufträge ansehen und bei Interesse annehmen. Die angebotene Bezahlung ist ein guter Indikator für den Schwierigkeitsgrad einer Mission. Leider sind nicht alle Inserenten in diesem intergalakatischen Anzeiger ganz sauber: einige zahlen weniger als vereinbart oder gar nicht, und andere wollen Sie in eine Falle locken. Es gibt aber auch Arbeitgeber, die von Ihren Fähigkeiten so überzeugt sind, daß sie sogar mehr springen lassen als abgemacht war.

Über den Notfallkanal können Sie die SOS-Meldungen anderer Piloten empfangen. Sind Sie also planlos in der Galaxie unterwegs und es wird langweilig, einfach „O" drücken und abwarten. Früher oder später wird man Sie um Hilfe bitten.

Sollten Sie ohne Aufforderung eine eMail empfangen, wie z. B. von Ser Xavier Shondi (Jürgen Prochnow), so werden Sie meistens in eine Bar eingeladen, um eine Mission zu besprechen. Diese Missionen bilden die Neben-Plots von Privateer 2. In einigen Fällen bekommen Sie gar kein Geld, sondern nur Anerkennung, Ausrüstung oder Freundschaft. Beispielsweise lockt Melissa Banks nur mit ihrem weiblichen Charme, aber wer kann da schon nein sagen?

Geschütze

Lasergeschütze bilden die Hauptwaffen dieses Spiels. Ihr Jäger kann je nach Typ zwei bis fünf Geschütze tragen. Mit Ausnahme der Massen-Ionen-Kanone erzeugen alle Geschütze Hitze und setzen bei Überhitzung aus. Um das zu verhindern, müssen Sie Kühleinheiten kaufen (siehe Module).



STREAM LASER .... 600 CR
Dies wird Ihr erster Laser sein. Er ist universell einsetzbar, überhitzt nicht so schnell und regeneriert sich sehr schnell. Trotzdem ist er im Vergleich eher der Zahnstocher der Strahlwaffen.



STREAM LASER MKII...................... 7.000 CR
Das Nachfolgemodell des Stream Lasers. Sehr viel teurer aber auch um einiges Leistungsfähiger. Der Stream MKII macht sich gut als Langstreckenwaffe. Leider erzeugt dieses Ungetüm eine Menge Wärme, Sie sollten also eine Kühleinheit besitzen.



VOLT LASER .... 3.000 CR
Pilotenveteranen schwören auf diese Waffe im Nahkampf. Hängen Sie sich hinter Ihr Ziel, und drücken Sie ab: dieses Baby wirkt Wunder! Obendrein baut dieser Laser nicht allzu viel Hitze auf.



FLUX BEAM.................................. 5.000 CR
Eine gute Fernwaffe. Sollten Sie ein paar Credits mehr im Portemornaie haben, so können Sie sich aber für Distanzattacken für das Nachfolgemodell entscheiden.



FLUX BEAM MKII .... 8.000 CR
Die effektivste Fernwaffe in Privateer 2. Auch noch aus 250km Entfernung machen Sie Ihrem Gegner mit diesem Ding wirklich die Hölle heiß.



MASSEN-IONEN-KANONE .... 10.000 CR*
Auf den ersten Blick ist diese Waffe ziemlich teuer, aber weit gefehlt. Da es sich nicht um einen Laser handelt, erwärmt sich diese Kanone auch nicht. Sie macht durch ihre hohe Schußfrequenz erhebliche Schäden.



KRAVEN MK IV LASER.............. 16.000 CR*
Ich zitiere das Handbuch: Die Mutter aller Laser! Dieses Baby wird Ihre Gegner in Sekunden zerreißen. Die enorme Zerstörungskraft des Kraven MKIV hat aber Ihren Preis - neben den 16.000 Cr für die Waffe müssen Sie auch noch den einen oder anderen Credit für eine effektive Kühleinheit ausgeben.

*** ACHTUNG: die mit einem Sternchen gekennzeichneten Waffen sind nicht von Anfang an verfügbar. Die Ionenkanone gibt es erst nach einer entsprechender Nachrichtenmeldung, den Kraven MK IV erst, wenn Sie die Neben-Plot-Mission von Ralph McCloud erfolgreich abgeschlossen haben.**



Missionstypen

Search & Destroy
Sie müssen jemanden aufspüren und vernichten. Passen Sie auf, daß Sie auch den richtigen Gegner auf's Korn nehmen. Manchmal dürfen Siez. B. nur Frachtschiffe mit Waren an Bord zerstören, müssen aber diejenigen mit Flüchtlingen leben lassen. Um die Ladung bzw. den Piloten eines Raumschiffes herauszubekommen, müssen Sie das entsprechende Schiff identifizieren.

Verteidigung
Es gilt eine Station oder ein manövrierunfähiges Schiff vor einem Angriff zu schützen.

Eskorte
Man bittet Sie, einen Frachter oder ein anderes Raumschiff von A nach B zu eskortieren. Sie müssen bei Antritt der Reise dem jeweiligen Schiff funken, daß Sie bereit zum Abflug sind.

Transport & Lieferung
Sie müssen Ladung, einen Piloten oder eine Rettungskapsel aus dem All fischen und an einen bestimmten Ort transportieren. Um ein Objekt aufzunehmen, müssen Sie sehr nah heranfliegen (Objekte erscheinen gelb auf dem Radar), es als Ziel aufschalten, stoppen und „t" drücken. Damit aktivieren Sie den Traktorstrahl, der das Objekt dann in die Frachtbucht holt. In den meisten Fällen gibt es Leute, die ein gesteigertes Interesse daran haben, daß Sie die Ladung nicht heil zu ihrem Bestimmungsort bringen. Sie sollten daher die Ladung aufnehmen, bevor andere sie zerstören. Um die Ladung im All wieder auszusetzen, müssen Sie „Y" drücken.

Patrouille
Ihr Auftragsgeber verlangt von Ihnen, daß Sie einige Navigationspunkte von Gegnern säubern.

Identifikation
Man gibt Ihnen den Auftrag, ein Schiff zu finden und zu identifizieren.

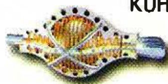
Schiffe, Waffen und Ausrüstung

Aufgrund Ihrer beschränkten finanziellen Mittel können Sie sich zu Anfang nur einen Straith-Jäger leisten. Mit der Zeit werden Sie sich aber auch schnellere, stärkere Schiffe kaufen können und diese mit Lasern, Raketen und Zusatzmodulen ausrüsten.

Schiffe
Sie werden sehr bald feststellen, daß der Straith der Käfer unter den Raumjägern ist. Schaffen Sie also ein paar Credits heran, und rüsten Sie auf. Alle Schiffe, Module und Waffen können zum gleichen Preis verkauft werden, zu dem Sie sie eingekauft haben. Das hat den Vorteil, daß das im Schiff gebundene Kapital immer wieder frei von Verlusten freigesetzt werden kann. Größere (und teurere) Schiffe können mehr Waffen und Module tragen, haben bessere Panzer und Schilde und sind schneller. Bedenken Sie beim Kauf eines neuen Jägers, daß Sie noch genug Geld für

Module, Minen und Täuschkörper

Sie können Ihr Schiff je nach Typ mit bis zu sieben Zusatzmodulen ausrüsten. Es gibt massig Typen, um Ihren Jäger aufzupäppeln.



KÜHLEINHEITEN
Kühleinheiten absorbieren die Hitze Ihrer Geschütze. Es gibt vier Versionen, wobei beispielsweise zwei MKI Kühleinheiten bei gleichem Preis besser kühlen, als eine MKII Einheit. Sie müssen aber in Betracht ziehen, daß wertvoller Platz durch zwei Kühlmodule verloren geht.

MKI (6.000 Cr)	Kühlleistung + 30%
MKII (12.000 Cr)	Kühlleistung + 50%
MKIII (24.000 Cr)	Kühlleistung + 110%
MKIV (48.000 Cr)	Kühlleistung + 150%



REPARATUREINHEITEN
Diese Roboter beheben alle Systemschäden, die Sie während eines Gefechtes einstecken. Schilde kann eine Reparatureinheit jedoch nicht wieder instandsetzen. Die MKII Einheit leistet das gleiche, wie die MKI, nur in sehr viel kürzerer Zeit. Sobald Sie sich eines dieser Module leisten können, schlagen Sie zu.



NACHBRENNERVERSTÄRKER*
Ist Ihr Schiff nicht schnell genug, dann sind diese Module genau das Richtige für Sie! Je nach Klasse erhöhen sie die Nachbrennergeschwindigkeit Ihres Jägers um 10, 20 bzw. 30 Prozent.



SCHILDGENERATORVERSTÄRKER
Diese Module sind ein Muß für den kampferprobten Piloten. Sie erhöhen die Geschwindigkeit, in der sich Ihre Schilde regenerieren. Da die Schilde Ihre beste Verteidigung sind, lohnt sich das Geld für eine solche Einheit unbedingt.

MKI (7.000 Cr)	Regenerationsrate + 50%
MKII (14.000 Cr)	Regenerationsrate + 75%
MKIII* (25.000 Cr)	Regenerationsrate + 100%



BSE VIRUSÜBERTRAGER
Diese Chips übertragen einen Virus auf die Systeme Ihres Gegners. Ein BSE-Übertrager kann viermal benutzt werden (ALT-B). Er hat eine Reichweite von ca. 200-300km. Wenn der Virus erfolgreich übertragen wurde, legt er die Flugkontrolle des Gegners für etwa zehn Sekunden lahm. Bei Großschiffen werden bei erfolgreicher Infizierung auch die Feuerleitsysteme der Geschütztürme deaktiviert. Die beiden Versionen unterscheiden sich nur in ihrer Erfolgswahrscheinlichkeit von 50% (MKI) bzw. 75% (MKII*). Später im Spiel sind feindliche Schiffe jedoch mit Signalfiltern ausgestattet, die eine erfolgreiche Virusinfizierung erschweren.



SIGNALFILTER
Zu jedem Gift ein Gegenmittel! Der Signalfilter schützt Sie mit 50%iger Wahrscheinlichkeit vor Viren. Der Gegner setzt Viren aber erst sehr spät im Spiel gegen Sie ein.



WARP-SCHILDE*
Dieses Schild macht Sie für ca. 20 Sekunden unverwundbar! Sie können die Warp-Schilde alle fünf Minuten mit „ALT-W" aktivieren. Bis man sich diesen Schild leisten kann, sollte man eigentlich gut genug kämpfen können, um mit den 25.000 Credits besseres anfangen zu können (z.B. ein Schildgeneratorverstärker MK IV).



ATOMSPRENGKOPF
Da lacht das Pilotenherz - die ultimative Waffe, nicht ganz billig, aber äußerst effektiv. Diese Bombe wird mit „ALT-S" ausgeklinkt und zündet kurz später. Alle Schiffe in einem ca. 500 km großen Umkreis werden zerstört oder schwer beschädigt. Selbst Großraumschiffe sind vor diesem Ungetüm nicht sicher. Seien Sie jedoch vorsichtig, Sie selbst werden zwar nicht beschädigt, aber diese gewaltige Bombe macht nicht vor eigenen Frachtschiffen, Flügelmännern oder anderen Verbündeten halt.

angemessene Ausrüstung haben müssen, da alle Schiffe in Privateer 2 unbewaffnet ausgeliefert werden.

Raumgefechte

Auf Ihren Streifzügen durch das Tri-System wird es zu bewaffneten Auseinandersetzungen kommen. Die folgenden Tips sollen Ihnen helfen, diese unbeschadet zu überleben.

Um einen Sektor verlassen zu können, müssen Sie erst alle Feinde ausgeschaltet hoben (rote Anzeige). Dies gilt jedoch nicht für Systeme mit Planeten oder Raumstationen. Sie können auch landen, wenn sich gegnerische Raumschiffe in Ihrem Sektor befinden. Ähnlich ist es mit Sprungtoren: solange Sie die 200 Cr für die Passage haben, fliegen Sie einfach durch den Ring, um Ihren Verfolgern zu entkommen.

Kämpfe mit Jägern

- Folgen Sie mit Ihrem Fadenkreuz dem orangenen Zielmarker, um Ihren Gegner auch zu treffen.
- Vermeiden Sie Frontalangriffe, indem Sie immer leicht um Ihr Ziel kreisen, wenn es auf Sie zufliegt.
- Bleiben Sie immer in Bewegung, Sie sind so schwerer zu treffen.
- Versuchen Sie sich hinter den Gegner zu setzen, um Ihn aus dem toten Winkel anzugreifen. Sobald Sie hinter dem Ziel sind, synchronisieren Sie Ihre Geschwindigkeit mit „X", um eine Kollision zu vermeiden.
- Zerstören Sie einen Gegner, bevor Sie sich ein neues Ziel suchen. Wenn Sie einen Angriff abbrechen, regenerieren sich die Schilde Ihres Gegners, und die ganze Mühe war umsonst.

MINEN UND TÄUSCHKÖRPER

Minen und Täuschkörper werden aus einem Werfer-Modul am Heck Ihres Jägers abgegeben und bleiben ca. 20 Sekunden aktiv. Minenwerfer enthalten zehn Minen, Täuschkörperwerfer 15 Täuschkörper. Ein kleiner Fehler in Privateer 2 macht es möglich, ein Werfermodul zum vollen Preis wieder zu verkaufen, so lange wenigstens eine Mine bzw. ein Täschkörper übrig ist.



HI-EX MINEN .... 150 CR

Hochexplosiv-Minen explodieren bei Kontakt und richten großen Schaden an allen Schiffen (inklusive Ihrem eigenen) in einem ca. 300 km großen Umkreis an. Wenn Sie sich also verfolgt fühlen, legen Sie Ihrem Feind doch ein paar Minen in den Weg.



ANNÄHERUNGSMINEN .... 200 CR

Wie der Name schon sagt, explodieren diese Minen auch ohne direkten Kontakt mit dem Ziel, sondern detonieren schon bei Annäherung. Sie machen zwar weniger Schaden als Hi-Ex Minen, haben aber auch eine höhere Trefferwahrscheinlichkeit.

TÄUSCHKÖRPER

Täuschkörper lenken auf Sie abgefeuerte Raketen ab. Sobald sich eine Rakete an Sie gehängt hat, sollten Sie ein bis zwei Täuschkörper abwerfen. Die Raketen werden von diesen Körpern jedoch nur abgelenkt und können sich nach einiger Zeit wieder auf Sie aufschalten. Je mehr Täuschkörper Sie abwerfen, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, daß die Rakete Ihr Schiff verfehlt.

*** ACHTUNG: Module und Ausrüstungen, die mit einem Stern gekennzeichnet sind, sind nicht von Anfang an erhältlich, sondern erst nach entsprechenden Nachrichtenmeldungen. Lesen Sie also regelmäßig die Nachrichten, es lohnt sich! Nicht alle Ausrüstungsteile, Waffen und Schiffe sind auf jedem Planeten erhältlich. Auf den Hauptplaneten des Tri-Systems sind fast alle Gegenstände zu haben (Bex, Crius, Hades, Hephaestus, Janus IV und Karatikus).**

Kämpfe mit Großraumschiffen
Fast alle Großraumschiffe haben einen toten Winkel, von dem aus sie nicht auf Angreifer schießen können. Suchen Sie sich also diesen Punkt, um ein Großraumschiff anzugreifen. Seien Sie aber vorsichtig, die Piloten von diesen großen Schiffen sind nicht ganz dumm und werden sich drehen, um wieder feuern zu können.

Die Storyline
In der Hauptgeschichte von Privateer 2: The Darkening versucht Ser Lev Arris (also Sie) die Wahrheit über seine Vergangenheit herauszufinden. Alles was er weiß ist, daß er mit einem Frachtschiff über Crius abgestürzt ist, einige Leute scheinbar etwas gegen ihn haben und er als einziger Überlebender sein Gedächtnis verloren hat. Anhand der Logbucheintragungen („P" auf Planeten und Stationen, „ALT-D" im Weltall) hangeln Sie sich von einem Hinweis zum nächsten. Sie können sich mit der Bearbeitung des jeweils nächsten Hinweises etwas Zeit lassen, um zwischendurch an Bares zu kommen, die Story wartet brav auf Sie.

Hospital auf Crius
Zuerst sollten Sie sich nochmal zu dem Krankenhaus auf Crius begeben, um mehr über Ihre Behandlung und Ihren Zustand zu erfahren. Auf Crius treffen Sie Dr. Loomis. In Ihrem Gespräch erfahren Sie weniger, als Sie sich erhofft hätten. Es ist übrigens egal, für welche Antwort Sie sich entscheiden, Dr. Loomis wird in beiden Fällen über die Kühlkapsel sprechen. Etwas entäuscht und ziemlich planlos machen Sie sich wieder auf den Weg. Nutzen Sie diese Zeit, um ein wenig Geld zu besorgen.

Email von Dr. Loomis
Nach einiger Zeit (fünf Planetenlandungen) meldet sich Dr. Loomis bei Ihnen per eMail. Er gibt Ihnen den Namen und die Kennungsnummer des Schiffes, mit dem Sie abgestürzt sind. Aus der öffentlichen Datenbank erfahren Sie unter der Schiffskennung M835-235, daß das Wrack der Canera von Taffin Reclamatians geborgen wurde. Wenn Sie nun unter Gesellschaften Taffin Reclamatians suchen, können Sie Hal Taffin auf Crius besuchen.

Taffin Reclamations (Crius)
Hal Taffin scheint nicht allzu gesprächig zu sein, aber Ihnen ist klar, daß Hal zur Zeit der einzige Anhaltspunkt ist. Es gibt nun drei Möglichkeiten, um diesem Herren doch noch eine Info abzugewinnen:

1. Sie entscheiden sich für die finanzielle Lösung. Hal verlangt 10.000 Cr. Wenn Sie das Geld haben, rückt er mit der Sprache raus, sonst müssen Sie es erst auftreiben, und dann zurückkommen.
2. Naja, 10.000 Cr ist eine Menge Holz, also spielen Sie ein wenig mit Ihren Muskeln, woraufhin sich Hal bedroht fühlt und zu seiner Verteidigung eine Waffe zieht. Wenn Sie aufgrund der neuen Bedrohung die Angelegenheit doch lieber mit etwas Geld lösen wollen, verlangt der gute Mann nun 20.000 Cr.
3. Lev Arris ist ein ziemlicher Haudegen, und läßt sich so schnell nicht einschüchtern. Wenn Hal die Waffe zieht, ziehen Sie einfach auch eine - Bingo! So kommen Sie ganz ohne Geld an die Informationen über die Kühlkapsel aus der Canera.

So oder so erzählt Ihnen Hal Taffin, daß er die Kühlkapsel an einen gewissen Angus Santana von Interplanetary Aid auf Anhur verkauft hat.

Interplanetory Aid (Anhur)
Besuchen Sie Angus Santana von Interplanetary Aid in seinem Büro auf Anhur. Es ist nicht von Bedeutung, ob Sie Santana anlügen oder nicht, im Endeffekt erfahren Sie von ihm die urspüngliche Registrationsnummer der Kühlkapsel: D285/067N. Suchen Sie nach dieser Nummer im öffentlichen Verzeichnis. Sie werden erfahren, daß „Shernikov Medizinische Ausrüstungen" auf Crius der Hersteller ist. Jetzt müssen Sie noch Shernikov aus dem Verzeichnis unter Gesellschaften suchen.

Shernikov Medizinische Ausrüstungen (Crius)
Bei Shernikov treffen Sie eine Sekretärin. Auch hier spielt es keine Rolle, wie Sie im Gespräch vorgehen. Früher oder später mißachtet die Dame ihre Vorschriften, um Ihnen zu helfen. Sie erfahren, daß die Kühlkapsel vor 20 Jahren von Jan Mitorr, wohnhaft auf Janus IV, in Auftrag gegeben wurde.

Raketen

Je nach Typ können Sie bis zu sieben Raketen und/oder Torpedos mitführen. Alle Raketen müssen vor dem Abfeuern Ihr Ziel aufschalten und können vom Gegner abgeschossen werden bzw. durch Täuschkörper abgelenkt werden. Mit „M" rufen Sie das Raketenmenü auf, mit „N" können Sie eine Rakete an- bzw. abwählen. Es ist also auch möglich, mehr als eine Rakete gleichzeitig abzufeuern.



SNIPE ....100 CR
Die Snipe ist die preiswerteste und ungenaueste Rakete. Sie erzeugt zwar relativ viel Schaden, wenn sie ihr Ziel trifft, aber genau da liegt der Hund begraben. Es bedarf einer gute Portion Glück oder eines stehenden Ziels, um die Snipe überhaupt zum Ziel zu bringen. Kurz, sie ist ihr Geld nicht wert.



BRUTE ....150 CR
Im Gegensatz zur Snipe ist die Brute schneller, wendiger und stärker.



BRUTE MKII ....200 CR
Nachfolgemodell der Brute. Noch ein wenig schneller und stärker, braucht aber auch länger, um auf das Ziel aufzuschalten.



PYTHON ....225 CR
Jetzt wird's spaßig: diese Rakete ist schneller als die Brute MKII und zerstört kleine Jäger mit einem Schuß.



DISRUPTER ....250 CR
Die Disrupter ist keine konventionelle Sprengstoffrakete, sondern sie macht ein Schiff unabhängig von seiner Größe für kurze Zeit flugunfähig. Das Ziel bleibt einfach stehen, und gibt ein wunderbares Ziel ab. Besonders hilfreich bei schnellen Schiffen wie dem Jincilla Skull.



BANSHEE ....205 CR
Die Banshee senkt beim Aufprall die Schilde des Gegners fast komplett für einige Sekunden, egal wie groß das Ziel ist. Sollten Sie sich also mit einem Großschiff anlegen, kann Ihnen dieses Baby den Weg für einen Angriff ebnen.



PROXIMITY ....210 CR
Diese Rakete ist jeden Credit ihres Preises wert. Sie macht eine Menge Schaden und ist sehr schnell.



TORPEDOS ....1000 CR
Torpedos sind entsetzlich langsam, machen aber verdammt viel Schaden. Wenn Sie es mit Großraumschiffen wie Zerstörern zu tun haben, sind Torpedos angebracht. Der Stingray und der Hellraiser unterscheiden sich nur in ihrer Sprengkraft.

Jan Mitorr (Janus IV)
Sie besuchen Jan Mitorr auf Janus IV, der hält davon allerdings gar nicht soviel. Nachdem Sie sich auf etwas radikale Art und Weise Zugang zu Jans Wohnung verschafft haben und etwas rüde mit ihm umspringen, erleidet der arme Mann einen Herzinfarkt. Hollywood-like stöhnt er mit letzter Kraft etwas von Kappa Labore...
Da das Spiel mit dem Erreichen von Kappa Labore schwieriger wird, sollten Sie sich nach dem Besuch auf Janus IV erstmal ein wenig Geld beschaffen. Sobald Sie einen gutausgerüsteten Flieger Ihr eigen nennen, machen Sie sich auf den langen Weg nach Kappa Labore.

Kappa Labore, Raumstation am Rande des Tri-Systems
Drei Sprünge vor Kappa Labore liegt die Reperaturstation Bestinium. Dies ist ein guter Ort, um zu speichern. Fliegen Sie direkt auf die Station Kappa Labore zu. Anstatt einer Funkverbindung gibt es gleich einen Film, in dem Lev die Station durchsucht. Er findet die offensichtlichen Spuren eines Kampfes und verläßt die Station wieder. Sobald Sie wieder in Ihrem Schiff sitzen, bekommen Sie eine eMail von Commander David Hassan, der um ein Treffen bei Nav 140 bittet.

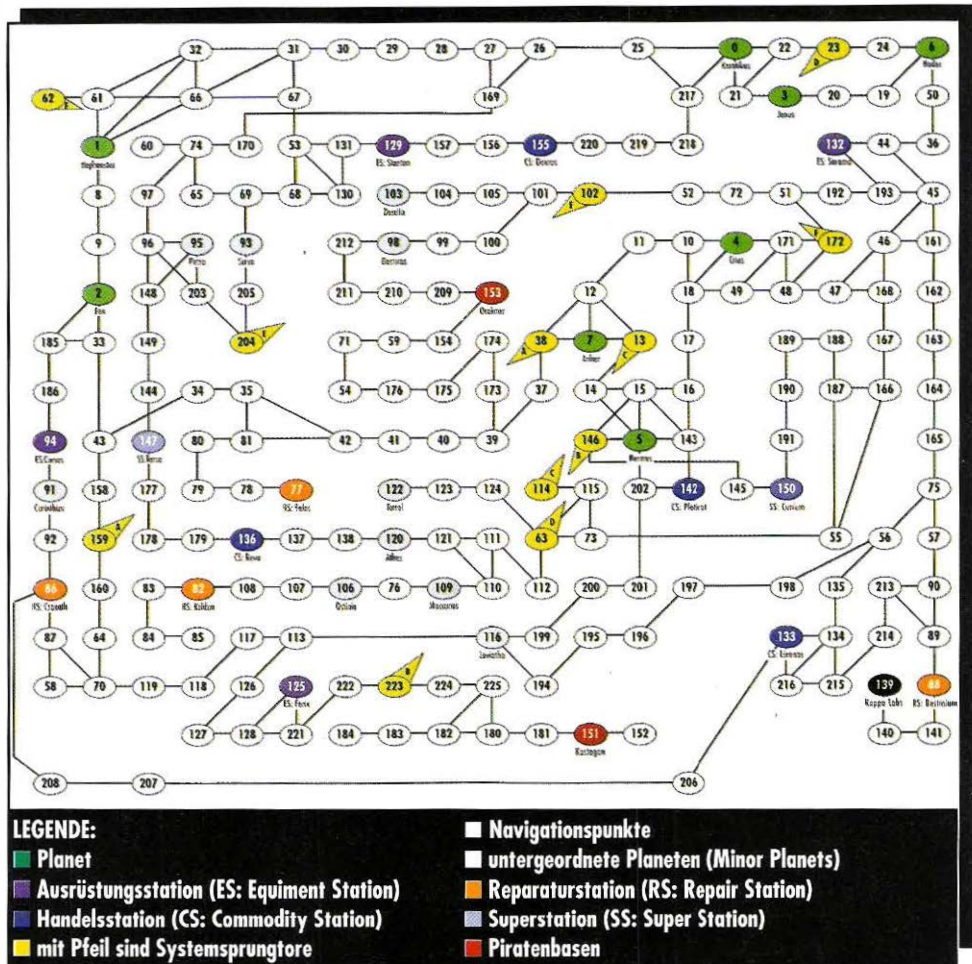
Nav 140 - Treffen mit David Hassan
Sobald Sie bei Nav 140 ankommen, werden Sie merken, daß Hassan unter schwerer Attacke liegt. Machen Sie sich um ihn keine Sorgen, er überlebt das Gefecht. Knöpfen Sie sich einen Feind nach dem anderen vor und räumen Sie kräftig auf. Ein Atomsprengkopf wirkt hier Wunder, es ist aber auch ohne Bombe zu schaffen. Hassan wird sich bei Ihnen nach kurzer Zeit per eMail melden, und Sie in sein Büro auf Hades einladen.

CIS-Büro (Hades)
Im CIS-Büro auf Hades erzählt Ihnen Hassan alles über den kriminellen Klan, seinen Anführer Kronos und seinem engen Verbündeten Malakai. Sie sollen für die CIS den Lockvogel spielen. Als Dankeschön erhalten Sie das Blindfire und RTS-System für Ihr Raumschiff (beide Systeme sind im Handbuch erklärt). David Hassan gibt Ihnen den Tip, sich bei der Blessed Aquawine Gesellschaft auf Bex umzusehen.

Bex
Suchen Sie in der öffentlichen Datenbank unter Gesellschaften nach Blessed Aquawine, und dann unter Personen nach dem Eigentümer Hugo Carmichael. Danach können Sie Hugo in seiner Wohnung besuchen. Hugo Carmichael packt gerade seine Koffer um nach Hephaestus zu reisen. Sie werden Ihn begleiten. Da Sie eh schon auf Bex sind, können Sie auch noch schnell auf ein Bier in die Blessed Brew Bar gehen. Dort wartet die „Tante" auf einen Piloten, der sie mit nach Hephaestus nimmt. Das bringt Ihnen 3.000 Cr für die Portokasse, also bitten Sie die Dame höflich zu Ihnen an Bord. Bevor Sie nun nach Hephaestus aufbrechen, sollten Sie sich eine Atombombe kaufen. Sie werden sie gut gebrauchen können... Funken Sie im Orbit von Bex Hugo Carmichael an („Los geht's"). Auf dem Weg nach Hephaestus, bei Nav 8, warten eine Menge Feinde auf Sie. Hugo macht sich die Sache leicht, und haut einfach ab. Er will Sie im Galactic Gourmet Hotel treffen, falls Sie es in einem Stück nach Hephaestus schaffen sollten. Jetzt haben Sie den Salat. Wenn Sie sich eine Atombombe leisten konnten, haben Sie leichtes Spiel - schnell zu den Jägern fliegen und die Bombe ausklinken! Wenn Sie die 4.000 Credits nicht übrig hatten, müssen Sie fliegerisches Geschick beweisen.

Galactic Gourmet Hotel (Hephaestus)
Nachdem Sie sich erfolgreich gegen die Feinde bei Nav 8 zur Wehr gesetzt haben, gehen Sie zum Galactic Gourmet Hotel. Eine digitale, aber dennoch recht attraktive Dame wird Sie zu dem Zimmer von Hugo Carmichael führen. Sie scheinen jedoch mitten in eine private Auseinandersetzung zu platzen, ein Eindringling hat Hugo getötet. Lev Arris zeigt sich mal wieder von seiner rauhen Seite und macht mit dem Mörder kurzen Prozeß, und nimmt dem Toten eine zylindrische Kapsel aus der Hand. Ein Blick in das Tagebuch von Lev verrät, daß er sich bei Joe im Sinner's Inn nach einem Code-Knacker umhören will.

Sinner's Inn (Hermes)
Bei einem Besuch in der berühmt-berüchtigten Sinner's Inn Kneipe auf Hermes treffen Sie den guten alten Barkeeper Joe. Der läßt für Sie seine Unterweltkontakte ein wenig spielen, und kurze Zeit später tritt ein kleiner Mann in weißem Anzug und mit italienischem Akkzent an Sie heran. Er nennt sich Dimitri und ist bereit die Kapsel für Sie zu öffnen, gegen Bezahlung versteht sich. Dieser Gauner will doch tatsächlich 30.000 Cr (dreißigtausend!) für diesen Dienst haben. Es führt kein Weg daran vorbei, die Kohle müssen Sie irgendwie locker machen. Sollten Sie das Geld nicht sofort haben, wartet Dimitri geduldig auf Sie im Sinner's Inn.
Die Entschlüsselung der Kapsel bringt zwar die Namen Malakai, Vell Ricaud, Larn Regis, Ricaud Interplanetary und Rhinehart vor, aber leider kann Lev damit noch nicht allzu viel anfangen.



eMail (unbekannter Absender)
Ein unbekannter Absender schickt Ihnen eine eMail und bittet Sie nach Leviatha zu kommen. Dieser große Unbekannte gibt sich als ein Freund Ihres Vaters aus. Da Sie wahrscheinlich sowieso nichts besseres vorhaben, machen Sie sich auf die Reise. Nach kurzer Zeit bekommen Sie aber eine neue eMail von dem gleichen Absender. Er konnte nicht auf Leviatha warten und bittet Sie nun nach Petra (!). Na toll, werden Sie glauben, erst eier ich an das eine Ende der Galaxie, und dann schickt der Typ mich in die entgegengesetzte Richtung. Wenn Sie dann nach ewigen Systemsprüngen und dem einen oder anderen Raumgefecht endlich in das Petra-System springen, bekommen Sie die dritte eMail von Unbekannt. Er ist davon überzeugt, daß man Ihnen gefolgt ist und kann sich deswegen doch nicht mit Ihnen treffen. Mr. X warnt Sie vor dem Klan und der CIS und verspricht, sich bald zu melden.

eMail von David Hassan
Nachdem Sie die letzte (dritte) Nachricht des Unbekannten erhalten haben, meldet sich David Hassan noch einmal bei Ihnen, um Sie auf Hades zu treffen.

CIS-Büro (Hades)
Dieses Mal ist David Hassan äußerst gesprächig. Er erzählt Ihnen von einem gewissen Rhinehart, daß die CIS ihn gefangengenommen habe, und Sie ihn bald sehen können. Mitten im Gespräch bekommt David die Nachricht, daß Rhinehart mit einem Gefängnisschiff auf dem Weg nach Hades ist. David Hassan hat diesen Befehl jedoch gar nicht gegeben, und wittert eine Falle...
Jetzt sollten Sie unbedingt 12.000 Credits in Atombomben (3 Stück) investieren. Es kommt nämlich der härteste Kampf des ganzen Spiels auf Sie zu.

Kampfmission bei Nav-24 : Gefängnisschiff beschützen!
Wie bereits erwähnt, diese Mission hat es in sich. Sie treffen bei Nav 24 auf zwei Kiowanische Kreuzer. Mit diesen Kampfpötten ist nicht gut Kirschen essen. Mit Geschützen und Torpedos brauchen Sie gar nicht erst anzufangen, Sie werden allerhöchstens den Lack etwas zerkratzen. Sobald Sie zu Nav 24 springen, fliegen Sie mit vollem Nachbrenner auf die beiden Kreuzer zu. Drehen Sie sich dabei um die eigene Achse (Joystick links oder rechts und zweiter Joystickknopf), um den schweren Geschützen auszuweichen. Fliegen Sie zwischen den beiden Kreuzern hindurch, und werfen Sie die erste Atombombe. Wenn Sie den Moment richtig abpassen, werden beide Kreuzer dadurch vernichtet. Sollte es eine nicht tun, die zweite schafft es bestimmt. In der Zwischenzeit sollten die Verbündeten Militärschiffe die Jäger erledigt haben. Leider kommen aber neue Jäger. Es kommen zwei Wellen à sechs Jäger (Vendettas). Gleiche Taktik wie bei den Großschiffen: mit vollem Nachbrenner auf die Formation zufliegen und mittendrin eine Atombombe ausklinken. Seien Sie bei diesem Manöver jedoch sicher, daß das Gefängnisschiff nicht zu nah dran ist. Wenn Sie die drei A-Bomben richtig plazieren, können Sie diese Mission bestehen, ohne einen einzigen Schuß abzugeben! Nach der erfolgreichen Verteidigung des Gefängnisschiffes bekommen Sie eine eMail von David Hassan, der Sie zurück nach Hades bittet.
Sollten Sie diese Mission überleben, ohne daß das Gefängnisschiff durchkommt, haben Sie verloren!

Gefängnishöhlen auf Hades
Sie besuchen in David Hassans Begleitung den Häftling Rhinehart in seinem Verlies. Der packt gründlich aus: Lev Arris heißt eigentlich Vell Ricaud II, ist der Sohn von Vell Ricaud und der Erbe des Ricaud Interplanetary Konzerns. Außerdem hoben Sie noch einen kleinen Bruder namens Sor, auch als Kronos bekannt (der Klan-Führer). Rhinehart läßt durchsickern, daß Kronos auf dem Weg ist, um die CIS-Direktorin Sheila Nabakov zu töten...

Kampfmission bei Nav-36: Sheila Nabakov verteidigen
Bei Nav 36 springen Sie mitten in eine wilde Raumschlacht. Unter anderem ist das riesige, furchteinflößende Hauptschiff von Kronos anwesend. Aber keine Angst, Sie können es komplett ignorieren, es schießt nicht und kann auch nicht zerstört werden. Mit Atomsprengköpfen sollten Sie hier nicht so um sich werfen, da Sie sonst die eigenen Leute treffen. Benutzen Sie lieber ein paar Proximity Raketen und Ihre Laser (z. B. 2 Kroven MKIV und 2 Ionenkanonen). Der Kampf ist zwar hart, aber mit der Erfahrung, die Sie bis zu diesem Punkt gemacht, sollten Sie es schaffen!
Nach dem Kampf bekommen Sie eine eMail von David Hassan, und Sie landen auf dem Trägerschiff von Kronos...

Hier endet die Hauptgeschichte, Sie können jetzt aufhören oder ein paar der über 100 Aufträge, Nebenplots und SOS-Meldungen nachgehen...

Florian Weidhase ■

Spielstrategien Teil 1

Bundesliga Manager 97

In dieser und in den folgenden Ausgaben verrät Ihnen Werner Krahe, „Mister BM 97" höchstpersönlich, wie Sie den inzwischen funktionstüchtigen Fußballmanager ausreizen. Die erste Folge behandelt u. a. das Thema Stadion-Ausbau und Marketing und gibt wertvolle Tips, wie Sie Ihre Mannschaft in der Halbzeitpause motivieren.

Wann sollte man Werbeverträge abschließen?

Wichtig: nicht gleich die erstbesten Angebote akzeptieren, sondern erst mal einige Siege einfahren, kräftig in die PR-Arbeit investieren und dann gleich mit mehreren Sponsoren Verträge abschließen. Ist der Verein erfolgreich, werden Sie mit hochdotierten Angeboten geradezu bombardiert. In diesem Fall können Sie ruhig auf Folgeverträge eingehen, die sicherstellen, daß Sie auch in der nächsten Saison finanziell auf sicheren Beinen stehen.

Welche Beträge sollte man in die Öffentlichkeits-/Fanclub-Arbeit investieren?

Exakte Summen lassen sich leider nicht angeben. Als Faustregel gilt jedoch: je höher die Liga, desto großzügiger sollten die Investitionen ausfallen. In der Oberliga lohnt es sich beispielsweise nicht, jeden Monat Zigtausende von Mark in die PR-Arbeit zu stecken; in diesem Fall ist ein Drittel des maximalen Betrags mehr als ausreichend. Anders in der Bundesliga, wo Sie nicht zuletzt wegen der Sponsoren stark auf eine positive öffentliche Haltung gegenüber Ihrem Klub angewiesen sind. Wenn Sie auch in sportlich erfolglosen Phasen ein volles Stadion haben wollen und Ihre Chance auf Wiederwahl anläßlich der Jahreshauptversammlung wahren möchten, dann sollten Sie an dieser Stelle nicht knausern.



Wer in der Bundesliga mitkickt, sollte kräftig in Fanbetreuung und PR-Arbeit investieren.

Wann sollte man den Verkauf von Fanartikeln starten?

Für den Absatz möglichst vieler Fanartikel ist es entscheidend, während der Verkaufsphase entsprechende Erfolge einzufahren. Die Nachfrage hängt zum größten Teil davon ab, wie viele Siege errungen werden. Berücksichtigt werden die zurückliegenden 10 Monate, wobei der letzte Monat der Zeitspanne zu 100%, der vorletzte zu 90% usw. in die Berechnungen eingeht. Daraus ergibt sich, daß sich über 50% des In-

teresses auf die vergangenen drei Monate verteilen, während die Ergebnisse der Vergangenheit nur noch zum Teil das Kaufverhalten der Fans beeinflussen. Der Gewinn eines Wettbewerbs ist z. B. ein guter Zeitpunkt.

Wie lange dauert die Konstruktion eines Gebäudes und wie lange hält es?

PERIPHERIE	BAUZEIT IN WOCHEN	LEBENSDAUER IN JAHREN
Anzeigetafel	12	12-16
Clubhaus	40	22-30
Fanshop	5	7-12
Flutlichtmasten	15	12-16
Hotel	30	15-22
Imbißbude	6	7-12
Stadionkomfort	7	4- 7
Parkanlage	28	15-22
Parkhaus (je Ausbaustufe)	30	13-19
Rasenheizung	25	18-22
Rasenzustand	4	3- 6
Restaurant	20	15-22
Stadionsicherheit	5	5- 7
Stadionzustand	9	4- 7
Verkehrsanbindung	45	15-30
V.I.P.-Loungen	20	18-22

Hinweis: durch zufallsbedingte Ereignisse kann die Lebensdauer einer Einheit zum Teil drastisch verringert werden.

Ab welchem Zeitpunkt sollte man ein Peripherie-Gebäude errichten?

Machen Sie Bauvorhaben von der durchschnittlichen Zuschauerzahl abhängig:

10.000 Zuschauer
- 1. Imbißbude

15.000 Zuschauer
- Parkhaus Ausbaustufe 1
- 1. Fanshop Restaurant

20.000 Zuschauer
- 2. Imbißbude

25.000 Zuschauer
- Clubhaus
- Restaurant
- 1. Verkehrsanbindung

30.000 Zuschauer
- Hotel ▮ Parkanlage
- Parkhaus Ausbaustufe 2
- 3. Imbißbude ▮ 2. Fanshop

40.000 Zuschauer
- 4. Imbißbude

45.000 Zuschauer
- Parkhaus Ausbaustufe 3
- 3. Fanshop

60.000 Zuschauer
- Parkh. Ausbaust. 4 ▮ 4. Fanshop

Insbesondere den Ausbau von Stadionblöcken sollten Sie während der Winterpause in Angriff nehmen.

Welche Auswirkungen haben Stadion-/Peripherie-Einrichtungen auf die Zuschauerzahlen?

Unter der Voraussetzung, daß die Eintrittspreise fair bemessen sind, ergeben sich folgende Auswirkungen auf die Besucherzahlen:

PERIPHERIE	ZUSCHAUER +	PERIPHERIE	ZUSCHAUER +
Anzeigetafel	1%	Rasenheizung	keine
Clubhaus	bis zu 7%	Rasenzustand	keine
Fanshop	1%	Restaurant	bis zu 2%
Flutlicht	bis zu 2%	Stadionkomfort	bis zu 3%
Hotel	bis zu 3%	Stadionsicherheit	bis zu 3%
Imbißbude	1%	Stadionzustand	bis zu 3%
Parkanlage	bis zu 3%	V.I.P.-Loungen	1%
Parkhaus	jeweils 6%	Verkehrsanbindung	bis zu 2%

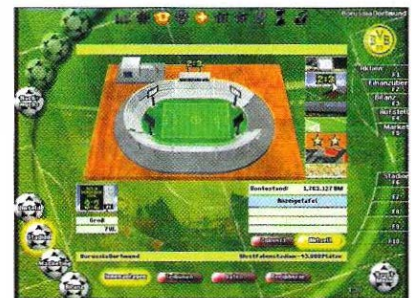
Welche monatlichen Kosten bzw. Gewinne werden durch Peripherie-Einheiten verursacht?

Diese Tabelle erleichtert Ihnen die Kalkulation. Bitte beachten: Zwar decken die Einnahmen einiger Einrichtungen nicht die Kosten, dafür werden durch Hotel, Clubhaus usw. zusätzliche Zuschauer angezogen.

PERIPHERIE	MONATLICHE KOSTEN	GEWINN JE MONAT (ZUSCHAUERUNABHÄNGIG)
Anzeigetafel	9.000	
Clubhaus	8.000	4.800
Fanshop (je Stück)	2.600	
Flutlichtmasten	13.000	
Hotel	10.000	5.000
Imbißbuden (je Stück)	2.500	
Parkanlage	10.000	5.000
Parkhaus (je Ausbaustufe)	4.000	2.400
Rasenheizung	9.000	
Rasenzustand	1.000	
Restaurant	20.000	8.000
Stadionkomfort	1.500	
Stadionsicherheit	2.000	
Stadionzustand	1.500	
V.I.P.-Loungen	8.000	
Verkehrsanbindung	2.000	

Welche Anforderungen muß mein Stadion erfüllen?

Die Ausstattung einer Sportarena wird beim BM 97 noch einem ausgefeilten Punkte-Schema berechnet. Für jedes vorhandene Bauteil (z. B. bessere Stadionsicherheit) werden Punkte hinzuaddiert; je noch Liga muß Ihr Stadion einen bestimmten Wert erreichen, damit der Verein keine Zuschauer-Einbußen zwischen 5 und 10 Prozent je ausgetragenem Spiel hinnehmen muß.



Insbesondere von Bundesligisten verlangen die Fans ein komfortables, sicheres Stadion.

1. Bundesliga ....90 Punkte	**2. Bundesliga** ....50 Punkte
Regionalliga ....25 Punkte	**Oberliga** ....5 Punkte

Und so können Sie den Wert Ihres Stadions berechnen:

Grundwert ....24 Punkte
plus Sitzplatz-Faktor ....0-20 Punkte
plus Peripherie-Punkte ....siehe Tabelle
= **Stadionwert**

Für Zuschauerblöcke, die sich im Umbau befinden, werden jeweils 10% vom Ergebnis abgezogen.

PERIPHERIE	PUNKTE JE AUSBAUST.	PERIPHERIE	PUNKTE JE AUSBAUST.
Anzeigetafel	0 / 1 / 2 / 3	Rasenheizung	0 / 1
Clubhaus	0 / 7	Rasenzustand	0 / 1
Fonshops	0 / 1 / 2 / 3 / 4	Restaurant	0 / 2
Flutlichtmasten	0 / 2 / 4 / 6	Stadionkomfort	0 / 2 / 4 / 6
Hotel	0 / 3	Stadionsicherheit	0 / 3 / 6 / 9
Imbißbuden	0 / 1 / 2 / 3 / 4	Stadionzustand	0 / 2 / 4 / 6
Parkanlage	0 / 3	Verkehrsanb.	0 / 2
Parkhaus	0 / 6 / 12 / 18	V.I.P.-Loungen	0 / 1

BEISPIEL: für „Mega"-Flutlichtmasten erholten Sie sechs Punkte, während ein Clubhaus noch Fertigstellung sieben Punkte bringt.

Die Halbzeitpausen

Um es vorwegzunehmen: es bringt absolut nichts, wie ein Berserker auf den Button „Wichtiges Spiel" zu klicken oder tagelanges Konditionstraining anzudrohen. Während der Halbzeitpause ist statt dessen viel Fingerspitzengefühl gefragt. Die Auswirkungen der Buttons beruhen auf einem äußerst komplexen System, das u. a. die Häufigkeit und den Zeitpunkt der Maßnahme berücksichtigt. Für akzeptable Ergebnisse ist folgendes Hintergrundwissen unentbehrlich:

- Pro Halbzeitpause sollten Sie auf gar keinen Fall mehr als drei Drohungen aussprechen, da sonst keine Wirkung mehr erzielt wird. Die Anzahl der Drohungen aus den vergangenen Spielen fließt dabei in die Berechnung ein! Wenn Sie es damit übertreiben, geht die Stimmung innerhalb der Elf augenblicklich in den Keller.
- Die positive Wirkung des „Wichtiges Spiel"- bzw. „Wir werden siegen"-Spruchs ist um so stärker, je seltener Sie ihn einsetzen. Der Effekt ist gleich Null bzw. kehrt sich ins Negative um, falls Sie diese Art der Anfeuerung in jedem zweitklassigen Match verwenden. Konfrontieren Sie die Spieler damit in vier aufeinanderfolgenden Matches, hat „Wichtiges Spiel" auf jeden Fall einen negativen Einfluß.
- Achten Sie auf den Verlauf der Motivationskurve, sobald Sie sich für eine Maßnahme entschieden haben: steigt die Kurve steil an, dann können Sie normalerweise dieselbe Entscheidung ein weiteres Mal treffen.
- Buttons sollten grundsätzlich direkt nach einer Richtungsänderung bzw. einem Knick in der Motivationskurve betätigt werden, da zu diesem Zeitpunkt eine neue Berechnung beginnt. Je länger Sie sich damit Zeit lassen, desto weniger wirkungsvoll ist die Aktion.
- Auch bei der Option „Trainingsfrei" sollten Sie die Kurve beobachten: wenn die Kurve bei einem zugestandenen trainingsfreien Tag sehr stark ansteigt, können Sie - falls gewünscht - durch einen weiteren Tag die Motivation zusätzlich anheben. Stößt ein trainingsfreier Tag offensichtlich nur auf sehr geringes oder gar kein Interesse seitens der Mannschaft, würde ein Mehr an Freizeit keine zusätzlichen Kräfte freisetzen. Ganz davon abgesehen sollten Sie trainingsfreie Tage nur sehr dosiert einsetzen, da Sie durch zu lange Trainingsausfälle das Team schwächen.
- Prämien können sporadisch eingesetzt werden, sollten aber die Ausnahme bleiben. Bei der Berechnung der Wirkung fließen die gewährten Prämien der vergangenen Spiele ein! Hüten Sie sich vor allem vor der Kombination „Wichtiges Spiel" und „Prämie".

So berechnen Sie den Sitzplatz-Faktor:

Jeweils 5% Sitzplatzausstattung des gesamten Stadions entsprechen einem Punkt. Beispiele: Keine Sitzplätze = 0 Punkte, 10% Sitzplätze = 2 Punkte, 50% Sitzplätze = 10 Punkte und 100% Sitzplätze = 20 Punkte.

Wie kann ich Randalen im Stadion vorbeugen?

Um sich vor kostspieligen Reparaturen durch Ausschreitungen unter den Fans zu schützen, sollten Sie folgende Tips beherzigen:

1. Stadionsicherheit: möglichst „sehr gut"
2. Blöcke maximal zu 75% mit Zuschauern besetzen (bei zu großem Ansturm Kapazitätserweiterung in Erwägung ziehen)
3. Mindestens 20% mehr Sitz- als Stehplätze sollten angeboten werden.
4. Stadionblöcke gleichmäßig ausbauen - der Unterschied zwischen den einzelnen Rängen sollte 2.000 Plätze nicht überschreiten.

Wie verhindere ich Einnahmen-Ausfälle durch schlechtes Wetter?

Bei Niederschlägen und einem völlig „offenen" Stadion müssen Sie mit bis zu 20% weniger Zuschauern rechnen. Aus diesem Grund empfiehlt es sich, das Stadion sukzessive zu überdachen. Falls das Stadion zur Hälfte überdacht wurde, würden demnach 10% weniger Fans bei einem Match erscheinen.Sobald die gesamte Arena mit einer Kuppel versehen ist, ergeben sich dadurch keine finanziellen Einbußen und die Hütte ist voll. Bei Minusgraden müssen Sie ebenfalls mit empfindlichen Mindereinnahmen rechnen: ab 10° unter Null erscheinen pro Grad 1% weniger zahlende Zuschauer. Die aktuellen Temperaturen werden übrigens während des Spieltages angezeigt.

Wie verändern sich die Zuschauerzahlen bei Spielen am Freitagabend?

Bei Freitagsspielen tauchen bis zu 25% mehr oder weniger Zuschauer als bei einem normalen Match am Samstag-Nachmittag auf - das hängt weitgehend vom Zufall ab. Daher ist das Verlegen eines Spieltags auf den Abend grundsätzlich mit einem gewissen Risiko behaftet. Bitte beachten: Voraussetzung ist in diesem Fall eine Flutlichtanlage!



Die Diagramme informieren über die Zuschauerzahlen.

Was dürfen Eintrittskarten kosten?

Machen Sie Ihre Entscheidung von der Liga, dem gebotenen Komfort und natürlich den Erfolgen Ihrer Mannschaft abhängig. Ansonsten können Sie mit folgenden Richtwerten nicht sehr viel verkehrt machen:

LIGA	EINZELKARTE	DAUERKARTE
1. Bundesliga	DM 20,-	DM 300,-
2. Bundesliga	DM 18,-	DM 288,-
Regionalliga	DM 16,-	DM 240,-
Oberliga	DM 14,-	DM 195,-

Ein normales Bundesliga-Spiel lockt bis zu 70% der Dauerkarten-Besitzer ins Stadion.

Petra Maueröder/Werner Krahe ■

Komplettlösung Teil 2

Realms of the Haunting

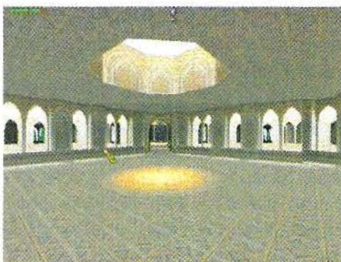
In der letzten Ausgabe begleiteten wir Sie bis nach St. Michaels und zeigten Ihnen den Eingang in die friedliche Welt von Arqua. Diesmal steigen Sie u. a. in die Hölle von Sheol hinab und kämpfen sich schließlich bis zur Endsequenz vor.


In Arqua sind Sie nicht den ständigen Attacken von Monstern ausgesetzt.

11. Arqua

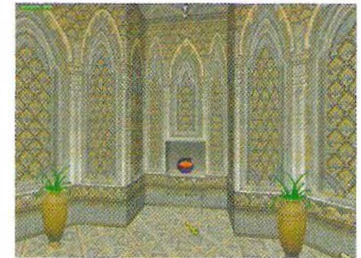
11.1. Kelch und Lupe

In der himmlischen Welt von Arqua bietet sich Ihnen zum ersten Mal die Gelegenheit, unbeschwert tief Luft zu holen, denn hier haben Sie keine Gegner zu fürchten. Sie wären diesen auch ziemlich hilflos ausgeliefert, denn auf der Reise nach Arqua müssen Sie die meisten Inventory-Gegenstände zurücklassen, so auch alle Waffen. Selbst die beiden Kelche und die Lupe, die Sie mit sich führten, sind aus Ihrem Inventar verschwunden. Gerade diese Items könnten Sie in Arqua jedoch besonders gut gebrauchen. Sie müssen sich also irgendwoher Ersatz besorgen.
Marschieren Sie vom Teleporter aus an der Wand entlang (in welcher Richtung ist egal), bis Sie auf eines der vier riesigen Tore stoßen. Treten Sie ein, und Sie stehen vor einem leuchtend weißen, maurisch anmutenden Gebäude, das mit seinen Springbrunnen einen atemberaubenden Anblick bietet. Betreten Sie den Palast - in einem der lichtdurchfluteten Räume werden Sie auf einen Teleporter stoßen (achten Sie auf die dezente rote Musterung), der Sie in das obere Stockwerk bringt. Verlassen Sie den Raum, in dem Sie angekommen sind, und begeben Sie sich in den zentralen Innenhof mit seiner bezaubernden Fontäne. Auf allen vier Seiten des Brunnens entdecken Sie Symbole, u. a. auch ein Auge und einen Kelch am Boden. Aktivieren Sie diese beiden Symbole, gelangen Sie jeweils in ein Bauwerk aus monumentalen Steinquadern und verschachtelten Treppensystemen. In einem der beiden Gebäude erwartet Sie klar von weitem sichtbar ein Kelch, den Sie sich natürlich holen. Im anderen Bauwerk wird es Ihnen nicht ganz so leicht gemacht: hier müssen Sie ein bißchen suchen, bis Sie das in einen Stein eingelassene Versteck finden, in dem die Lupe liegt. Sobald Sie im Besitz von Kelch und Vergrößerungsglas sind, können Sie sich an die Lösung des eigentlichen Rätsels von Arqua machen.


Diese Räume sind jeweils einem der vier Elemente zugeordnet.

11.2. Die vier Elemente

Sicherlich haben Sie schon bemerkt, daß es vier verschiedene Räume sind, die sich im ersten Stock des Palasts um die Fontäne gruppieren. Jeder davon ist einem der vier Elemente Luft, Feuer, Wasser und Erde gewidmet. Auch das Haupt-Puzzle von Arqua, für dessen Lösung als Belohnung das Drachenschwert winkt, dreht sich ganz um die vier Elemente. Die Lichttüren der einzelnen Elementräume lassen sich nur in einer Richtung frei durchschreiten. Will man von der Fontäne aus einen der Räume betreten, gilt es zunächst, den in 11.1. gewonnenen Kelch am Brunnen mit Wasser zu füllen und anschließend die Lichttür aus der richtigen Entfernung (der Cursor muß rot gefärbt sein) damit zu besprenkeln.
Im Feuerraum finden Sie zunächst in zwei Nischen einen Feuerstein und einen Stahlzylinder. Untersuchen Sie eine weitere Ecke mit der Lupe etwas eingehender, so stoßen Sie auf eine rote Platte mit der Inschrift „Brenne". Öffnen Sie die Platte, und Sie erhalten einen Zettel, auf dem „Burn" geschrieben steht. Kombinieren Sie in Ihrem Inventory Feuerstein und Zylinder und benutzen Sie beides mit dem Zettel „Burn". Daraufhin erscheint eine weitere Nische, die Zunder enthält.


Hier ist eine der Geheimnischen, die nützliche Gegenstände enthalten.

Der Erdraum birgt einen Mörser und den dazugehörigen Stößel. In einer leeren Ecke stoßen Sie mit der Lupe wieder auf eine rote Platte, diesmal mit der Inschrift „Bang". Schlagen Sie zwei Ihrer Inventory-Gegenstände gegeneinander (z. B. Zylinder/Feuerstein benutzen mit Stößel - wahrscheinlich sind einige „Experimente" notwendig, um letztendlich ein Geräusch hervorzurufen), um einen „Bong"-Laut zu erzeugen. Damit öffnen Sie ein Versteck, in dem Sie Bernstein finden.
Der Wasserraum enthält in einer Nische etwas schwarzes Pulver und in einer anderen rotes Pulver. Schütten Sie das rote Pulver zum schwarzen, und Sie erhalten Schnee. Die Lupe macht diesmal eine rote Platte mit der Inschrift „Mahle" sichtbar. Naheliegenderweise benutzen Sie hier den Mörser, um das Geheimfach zu öffnen. Dort können Sie Ihrem Inventory nun eine Wasserpfeife einverleiben.
Im Luftraum finden Sie einen Fächer, und die Lupe macht in einer Ecke das Wort „Blow" lesbar. Benutzen Sie den Fächer mit der Inschrift, um an eine Schriftrolle heranzukommen, in der in geheimnisvollen Worten die weitere Vorgehensweise erläutert wird.

11.3. „Opfer-Ritual" und Drachenschwert (Set 14 Savegame 5)

Begeben Sie sich mit allen Dingen, die Sie in den Elementräumen gefunden haben, zur Fontäne. Legen Sie den Weihrauch auf das goldene quadratische Symbal, den Zunder auf das Flammensymbal, den Fächer auf das Wolkenzeichen und den Schnee auf das Wassersymbol. Entfernen Sie die Zutaten nun wieder vom Brunnen und kombinieren Sie sie untereinander in der folgenden Weise:



■ **Wasserpfeife + Schnee** ■ **Weihrauch + Wasserpfeife**
■ **Zunder + Wasserpfeife** ■ **Fächer + Wasserpfeife.**

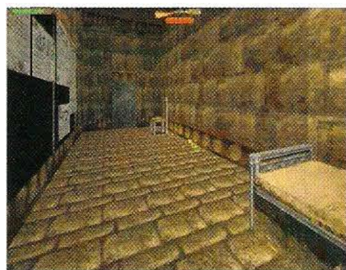
Abschließend klicken Sie mit Ihrer gerade gebastelten Opfergabe die Fontäne an. Ein Geist erscheint und überreicht Ihnen das Drachenschwert. Suchen Sie sich nun erst einen Teleporter, der Sie wieder ins Erdgeschoß bringt, und kehren Sie dann auf dem Weg, den Sie auch gekommen sind, wieder zum Turm zurück.
Ihre nächste Reise führt Sie wieder nach Heled. Im Turm sind jetzt übrigens die Monster los...

12. Heled

12.1. Belials Gefängnis und der Friedhof von St. Michaels (Set 16)

Nachdem man in Arqua das Drachenschwert erlangt hat und mit dem Teleporter über den Turm nach Heled zurückgekehrt ist, setzt einen Belial in einer kargen Gefängniszelle fest und nimmt einem alle wichtigen Habseligkeiten weg - auch das Symbol der Reue und das Drachenschwert. Nach einem kurzen Wiedersehen mit Rebecca verlassen Sie Ihre Zelle und holen sich die Dinge, die in einem der anderen Räume für Sie bereitliegen. Gehen Sie anschließend die Treppe hoch, bis Sie in einen Raum mit zahlreichen Skeletten und einer riesigen Tür kom-

men. Stürzen Sie sich jedoch nicht unbekümmert in die Freiheit, denn draußen warten jede Menge schießwütige Smoking-Typen und nehmen Sie von allen Seiten unter Beschuß. Gehen Sie statt dessen vor wie in Charles Randalls Haus: lauern Sie den Typen hinter der Tür auf. Doch auch diesmal wird es Ihnen nicht gelingen, auf diese Weise alle Gegner loszuwerden, nützen Sie also auf dem Friedhof jede sich bietende Deckung aus. Ihr Ziel ist das Gebäude, das hinter einer Mauer auf der anderen Seite des Friedhofs liegt.


Zurück in Heled findet man sich ohne Habseligkeiten in dieser Zelle wieder.

12.2. Noch ein Heckenlabyrinth

Wenn Sie die Mauer passiert haben, wenden Sie Ihren Blick nach links, und Sie erkennen in der Wand des Gebäudes drei Nischen, in den Flammen vor sich hinlodern. Legen Sie in jede Nische einen Teil von Florentines Buch, um einen Mechanismus zu aktivieren, der den Weg in des angrenzende Heckenlabyrinth freigibt.

Sie überqueren zunächst eine große, mit Bäumen bewachsene Wiese, bevor Sie in eigentliche Labyrinth vordringen. Dort wimmelt es wieder einmal von Gegnern. Sie müssen sich jedoch nicht um alle kümmern, wenn Sie mit Hilfe Ihrer Karte zielstrebig den Weg zum Teleporter in der Mitte des Labyrinths einschlagen. Sie brauchen nicht das gesamte Labyrinth abzulaufen, denn außer dem Teleporter gibt es hier keinerlei „Attraktionen". Begeben Sie sich zurück in den Turm, in dem Belial das Drachenschwert und das Symbol der Reue versteckt hat.


Bahnen Sie sich im Heckenlabyrinth zielstrebig Ihren Weg zum Teleporter.

13. Probleme im Turm

Gerade mit dieser Turm-Sequenz scheinen viele Spieler ihre Probleme zu haben, denn sie schaffen es nicht, den Teleporter nach Sheol zu aktivieren. Die einzige Alternative ist jedoch der Teleporter, der sie wieder in das gerade verlassene Heckenlabyrinth zurückführt. Des Rätsels Lösung: gleich neben dem Sheol-Teleporter sehen Sie einen Weg zu einer weiteren Plattform, der jedoch durchbrochen ist. Mit einem gewöhnlichen Sprung läßt sich dieser Abgrund nicht überwinden. Nehmen Sie jedoch vorher Anlauf (Shift-Umschalttaste), erreichen Sie mit Leichtigkeit die andere Seite. Wenn Sie nun noch ein Stückchen weitermarschieren, können Sie das Drachenschwert und das Symbol der Reue wieder in Empfang nehmen. Sobald Sie diese Items zurückgewonnen haben, läßt sich auch der Teleporter nach Sheol aktivieren.

Der Teleporter läßt sich erst nach einem gewagten Sprung über den Abgrund aktivieren.

Übrigens: inzwischen laufen die Monster im Turm frei herum. Jedes Ungetüm, das Sie abschießen, hinterläßt Ihnen einen Heiltrank...

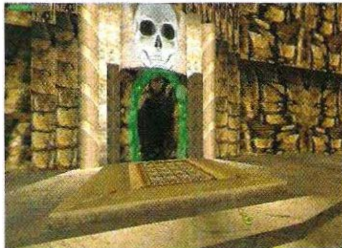
14. Sheol

14.1. Die Reflexionen von Doppelgangis

Nach einer Zusammenkunft mit dem unheimlichen Abbadon am Tor nach Sheol müssen Sie vor dem großen Showdown mit Belial und Florentine drei große Aufgaben bewältigen. Die erste davon führt Sie in eine runde Halle, um die zwei Gänge mit Spiegelnischen herumführen. Nehmen Sie eine kräftige Schußwaffe in die Hand und zerschießen Sie nacheinander alle Spiegel. Achten Sie dabei jedoch darauf, daß Sie selbst nicht ins Gesichtsfeld der Spiegel gelangen, denn dies setzt grüne Monster frei, die sich nur schwer besiegen lassen. Schießen Sie also aus der Deckung heraus und seien Sie schnell. Sobald alle Spiegel zerborsten sind, läßt sich das große Tor öffnen, und Sie landen wieder am Ausgangspunkt. Durchschreiten Sie den Lichtbogen ein zweites Mal, um mit der nächsten Aufgabe konfrontiert zu werden.



Diese grünen Monster werden freigesetzt, wenn Sie sich im Spiegel sehen.



Nach der Zerstörung aller Spiegel läßt sich das Portal durchschreiten.

14.2. Die Jagd nach den Gehirnen



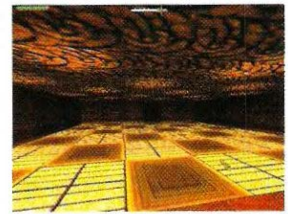
Übrigens: Sollten Sie Schwierigkeiten haben, das letzte Gehirn zu finden, schauen Sie doch mal hinter der Maschine...

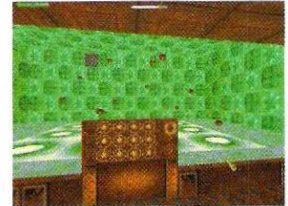
Auch dieser Abschnitt findet in einem großen runden Raum statt, der von einem nun etwas komplexeren zweistöckigen Labyrinth umgeben ist. Im Hauptraum befindet sich eine seltsame Maschine, vor der ein pulsierendes, rotes Gehirn auf dem Boden liegt. Werfen Sie das Gehirn in die dafür vorgesehene Öffnung, und Sie haben den ersten Teil Ihrer Aufgabe erledigt. Nun gilt es, 15 weitere Gehirne aufzustöbern und sie ebenfalls in der Maschine abzuladen. Die meisten von ihnen lassen sich in dem runden Zentralraum und im Labyrinth recht leicht ausfindig machen. Töten Sie unterwegs auch die flinken grünen Drachen, die die Gegend bevölkern. An mehreren Stelle sehen Sie schwebende Herzen, die Sie nacheinander absenken sollten.
Sobald Sie Ihre Aufgabe erledigt haben, erscheint ein „Endgegner", der sich sehr leicht besiegen läßt, wenn Sie in Bewegung bleiben. Kehren Sie anschließend wieder zum Ausgangspunkt zurück und durchschreiten Sie das Lichttor ein letztes Mal.

14.3. Acht Puzzles

Wieder gelangen Sie in einen kreisrunden Saal, der diesmal von acht Kammern umgeben ist. Am Eingang jeder Kammer befindet sich ein verstellbares Rad. Lassen Sie diese zunächst unbeachtet und dringen Sie nacheinander weiter in die einzelnen Kammern vor. Jede von ihnen hält eine Denkaufgabe für Sie bereit:

1. **„SCHIEßBUDE":** In der Mitte des Raums befindet sich ein verstellbares Geschoß, mit dem Sie die Edelsteine abschießen müssen.
2. **„SCHACHBRETT":** Sie müssen das „Schachbrett" überqueren, ohne daß sich die gegenüberliegende Lichttür schließt. Dazu schreiten Sie das Brett systematisch ab und markieren die Felder, die den Schließmechanismus auslösen. Anschließend können Sie die Felder einfach umgehen und am Ende des Ganges den Schalter drücken. Um wieder auf die andere Seite zu gelangen, müssen Sie auf gut Glück „ins Leere" schreiten und hoffen, daß unter Ihren Füßen eine Plattform erscheint - am besten nach jedem geglückten Versuch speichern.
3. **STEINBLÖCKE IM WASSER:** Diese müssen Sie so verschieben, daß Sie die gegenüberliegende Nische erreichen und dort einen Schalter drücken können.
4. **SCHWEBENDE KUGELN:** Über ein Bedienungspanel müssen Sie die Kugeln so ausrichten, daß der Feuerball das Loch in der Wand erreicht.
5. **SPIEGELKABINETT:** Nehmen Sie die zweite Abbiegung rechts, dann noch mal die zweite Abbiegung rechts und gehen anschließend links, rechts, links, links, rechts, links, rechts, links, rechts, links, rechts, links und dreimal rechts, um zu einem Schalter zu gelangen.
6. **SCHUßANLAGE MIT STEINBLÖCKEN:** Stellen Sie über das Bedienungspanel die Steinblöcke zunächst so ein, daß die untere Schußbahn frei ist, dann feuern Sie zwei Schüsse ab, um die gegenüberliegende Schußanlage zu aktivieren. Ordnen Sie nun die Steinblöcke so um, daß oben die Bahn frei ist, und schießen Sie zweimal auf das gegenüberliegende Loch in der Wand.
7. **SELBSTSCHUßANLAGE MIT SPIEGELN:** Hier gilt es, durch Betreten der Bodenplatten Selbstschußmechanismen auszulösen, die die Spiegel in den Säulen zerbersten lassen. Um das Ganze möglichst unbeschadet zu überstehen, sollten Sie schnell reagieren und viel Gebrauch von der Taste „Y" (Ducken) machen. Haben Sie den größten Teil der Spiegel auf diese Weise zerstört, können Sie sich den Rest auf gefahrlosere Art vornehmen: Überspringen Sie die Plattformen (Taste „A") und zerschießen Sie die verbliebenen Spiegel mit einer Ihrer Feuerwaffen. Sobald alle Spiegel kaputt sind, begeben Sie sich in den kleinen abgetrennten Raum am Ende und springen auf den weißen Stein in der Nische.
8. **LICHTKAMMERN:** In einem Komplex aus 16 Lichtkammern befindet sich ein Stein mit einem Schalter, den Sie aktivieren müssen. Mit Hilfe der fünf Hände an der Wand können Sie Gänge ins Innere der Lichtkammern freilegen. Um zum Stein zu gelangen, drücken Sie die zweite und die dritte Hand.



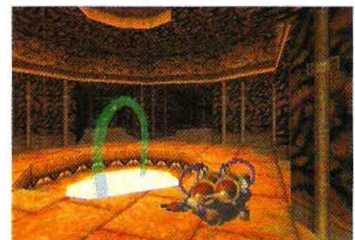




In diesem Level wartet eine reichhaltige Palette an kniffligen Rätseln auf Sie...

14.4. Acht Räder

Wenn Sie alle acht Puzzles in den Kammern gelöst haben, können Sie sich den Rädern an den Eingängen zuwenden. Jedes von ihnen muß in die 6 Uhr-Stellung gebracht werden. Die Schwierigkeit dabei ist, daß sich manche Räder beim Verstellen gegenseitig beeinflussen. Notieren Sie sich also für jedes einzelne Rad, welche Auswirkungen es auf die anderen hat, und ermitteln Sie so die richtigen Einstellungen.
Anschließend erscheint der zweite „Endgegner", der es mit seinem Feuerstrahl auf Sie abgesehen hat. Obwohl Sie sich an ihm vorbeimogeln und durchs Tor entfliehen könnten, sollten



Besiegen Sie den Endgegner dieses Levels, so erhalten Sie „Schutz vor der ewigen Verdammnis".

Sie diesen Gegner unbedingt töten, denn er hinterläßt Ihnen den „Schutz vor der ewigen Verdammnis". Verfügen Sie über diesen Schutz nicht, haben Sie es im folgenden Kapitel mit zusätzlichen hartnäckigen Gegnern zu tun.

15. Das Finale

15.1. Belials Tod

Unmittelbar nach Ihrer Landung auf der Insel sehen Sie sich von einer Meute roter Flugdrachen belästigt, die aus allen Richtungen Feuerbälle auf Sie abschießen. Zumindest bis auf weiteres können Sie dieses Ärgernis am leichtesten aus dem Weg schaffen, indem Sie die schmale Brücke überschreiten und sich unter den Torbogen begeben. Von dort aus läßt sich nun ein Drachen nach dem anderen erledigen, ohne daß Sie auch nur einen Schuß abbekommen.



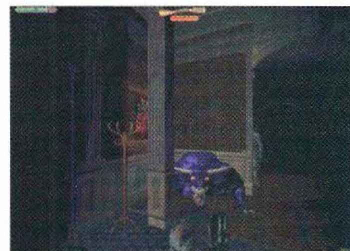
Diese Teleporter-Kuppel bringt Sie in den letzten Level des Spiels.

Sobald die Luft rein ist, betreten Sie den Innenhof und gehen auf den Steinkreis zu. Sie finden Rebecca an einem Felsen festgekettet. Nachdem Sie inzwischen erfahren haben, daß Rebecca Sie hintergangen hat und einst Florentines Geliebte war, befreien Sie sie nicht - andernfalls würde Sie Ihnen das Drachenschwert stehlen.

Nach Ihrer Begegnung mit Rebecca stehen Sie Belial gegenüber, den Sie nun bekämpfen müssen. Verstecken Sie sich dazu hinter einem der Steine (Taste „Y") und schießen Sie auf Belial, unmittelbar nachdem er seinen Schuß abgefeuert hat. Wenn Belial tot ist, können Sie noch dem Turm einen Besuch abstatten, in dem sich der Baum befindet, den Sie schon im Keller von Randalls Haus aus der Ferne betrachten konnten. Mehr als einen Heiltrank gibt es hier allerdings nicht zu holen. Begeben Sie sich schließlich zu der grünen Teleporter-Kuppel und klicken Sie sie an.

15.2. Die Kammer des Seelensteins

Sie werden in ein weiteres kleines Gängesystem versetzt, in dem Sie auf jeden Fall alle herumstehenden Heiltränke mitnehmen sollten, denn im folgenden wird die Situation richtig brenzlig. Wenn Sie zu den beiden Fenstern hinausschauen, entdecken Sie schon die ersten roten Drachen, die Sie sofort ausschalten sollten. Gehen Sie dann den Gang hinab und wagen Sie sich in dem nächsten offenen Raum nur sehr sachte nach vorne. Hier lauern nämlich massenweise Flugdrachen, die Sie von hier aus der Deckung am besten erledigen können. Erst wenn Sie kein Gekreische mehr hören, sollten Sie Ihren Weg fortsetzen - obwohl die Luft dann immer noch nicht ganz rein ist. Laufen Sie möglichst schnell über die Verbindungsstege, bis Sie zu einem Tor kommen, das von einem Monster bewacht wird. Mit mehreren Schüssen läßt es sich leicht aus dem Weg schaffen, denn es wehrt sich nicht. Dafür kann es jederzeit sein, daß Sie rücklings wieder von Flugdrachen angefallen werden. Anschließend haben Sie noch ein Tor mit zwei Wächtern zu überwinden, dann sind Sie fast am Ziel. Besteigen Sie den Teleporter, der Sie in die Kammer des Seelensteins bringt. Dort weigern Sie sich, mit Florentine zu kämpfen und stoßen das Drachenschwert in den Seelenstein. Zum Schluß landen Sie wieder im Innenhof des Hauses, in dem das ganze Geschehen begonnen hat. Nun gilt es sich den Weg durch das Haus zum Ausgang zu bahnen, bevor das Gemäuer in die Luft fliegt. Hüten Sie sich im letzten Raum vor dem rabiaten blauen Monster, das Sie wenigen Prankenhieben töten kann. Am besten verstecken Sie sich hinter einer Säule oder einem Stuhl und feuern mit Florentines Stab auf das Monstrum.



Dieses Monster ist äußerst gefährlich und kann Sie mit zwei Schlägen töten.

Herbert Aichinger ■

Anleitung zur Aufzucht und Pflege von Norns

Creatures

In diesem Führer durch die Welt der Norns geben wir Ihnen alle Tips, wie Sie sich richtig um Ihre neuen Haustiere kümmern, damit Sie den größtmöglichen Spaß an Ihren Norns und Ihrer Welt haben.

Die Lernmaschine

Die Lernmaschine ist einer der wichtigsten Gegenstände in Albia. Sie bringt Ihrem Norn die 14 Grundbegriffe der Sprache bei, mit der Sie sein Leben führen und beeinflussen können. Sobald Ihr kleines Haustier an der Lernmaschine steht, drücken Sie den Knopf oben links am Computer, um es den Begriff auf dem Bildschirm wiederholen zu lassen. Ihr Norn versucht, das Wort, das Sie ihm beibringen wollen, nachzusprechen. Wiederholen Sie den Lernvorgang, bis er das Wort richtig ausspricht. Dann erst kennt er es und versteht, was er tun soll, wenn Sie dieses Wort zu ihm sagen. Die beiden Pfeiltasten blät ern nach rechts oder links durch diese 14 Grundbegriffe. Machen Sie weiter, bis Ihr Norn alle 14 Begriffe gut beherrscht. Es ist wichtig, daß Sie all Ihren Norns direkt nach der Geburt die Begriffe an der Lernmaschine beibringen. Ohne diese Ausbildung lernt das Baby vielleicht zwar auch Sprechen, nämlich von den erwachsenen Norns, aber genauso gut kann es sein, daß die Erwachsenen Babysprache lernen.

TIP: Je öfter Sie einen Begriff an der Lernmaschine mit dem Norn durchgehen, desto besser beherrscht er ihn. Es ist empfehlenswert, einen Begriff, der einmal korrekt ausgesprochen wurde, noch drei- oder viermal zu wiederholen. Dadurch wird die Wahrscheinlichkeit, daß erwachsene Norns Babysprache annehmen, drastisch reduziert, und ihre Fähigkeit, anderen Norns die Sprache beizubringen, wächst enorm.

Die Gegenstände in Albia

In Albia gibt es viele Gegenstände. Damit er sich richtig unterhalten kann, muß Ihr Norn die Namen von allen diesen Objekten kennen. Sobald er die verschiedenen Dinge unterscheiden kann, können Sie ihm auch beibringen, wie man damit umgeht.

HINWEIS: Alle Gegenstände in Albia gehören jeweils zu einer bestimmten Kategorie. Es gibt rund 20 verschiedene Kategorien. Sobald Ihr Norn den Namen eines Gegenstandes gelernt hat, wird er denselben Namen auch für alle anderen Gegenstände in dieser Kategorie assoziieren. Nehmen Sie deshalb den Namen der Kategorie gleichzeitig als Namensvorschlag.

KATEGORIE	GEGENSTÄNDE IN DIESER KATEGORIE
Nahrung	Möhrchen, Käse, Honig, Zitronen
Getränke	Kaffee, Hootch (kleine grüne Becher)
Knopf	Rufknopf für den Aufzug
Aufzug	Grüner Aufzug-Knopf
Transporter	Alle Fahrzeuge und Bewegungsmöglichkeiten, einschließlich Teleporter
Spielzeuge	**Kleine Spielsachen:** Ball, Kreisel
	Große Spielsachen: Springteufel, Roboter, Hubihüpf
Pflanzen	Alle Pflanzen, die den Norns gut bekommen
Unkraut	Alle Pflanzen, die Norns krank machen
Grendel	Grendel (große, böse, grüne Monster)

KATEGORIE	GEGENSTÄNDE IN DIESER KATEGORIE
Norn	Andere Norns (alle in derselben Gruppe)
Musik	Harfe, Trompete, Trommel, Radio, Musikbox
Tiere	Vögel, Quallen, Seepferdchen, Bienen, Goldfische
Feuer	Küchenherd
Dusche	Dusche
Wasser	Wasserfall
Dias	Diaprojektor und Projektionswand
Kanone	Die Kanone im Leuchtturm
Laden	Der Bienenstock, der Möhrchenverkäufer

Die Kommunikation mit Ihrem Norn

Sobald Ihr Norn die Grundbegriffe am Computer und die Namen der Gegenstände gelernt hat, können Sie sich ganz leicht mit ihm unterhalten. Indem Sie einfach die Worte vom Computer mit den Namen kombinieren, können Sie ganz einfach Einfluß auf das Verhalten des Norns ausüben. Wenn Sie beispielsweise wollen, daß ein Norn-Mädchen namens Julia ein Mährchen aufhebt, geben Sie einfach **"JULIA HOL NAHRUNG"** ein - vorausgesetzt, Sie haben die Kategorie, zu der das Möhrchen gehört, „Nahrung" genannt.

Es gibt in Albia zwei Arten, Gegenstände zu benutzen: mit Hilfe des Wortes **"DRÜCK"** und mit dem Wort **"ZIEH"**. Wenn Sie wollen, daß Ihr Norn ein Möhrchen ißt, brauchen Sie nur **"DRÜCK NAHRUNG"** einzutippen. Wenn Ihr Norn mit einem Spielzeug oder auf einem Instrument spielen soll, geben Sie den Befehl nach dem Schema **"DRÜCK (Name der Kategorie, zu der das Objekt gehört)"** ein. Mit Hilfe dieser Worte ist es möglich, Norns zu fast allem zu bewegen: Instrumente zu spielen, Beförderungsmittel zu benutzen, Grendels anzugreifen....

TIP: Wenn Sie Fahrzeuge benutzen, läßt das Wort **"DRÜCK"** sie nach rechts fahren, der Befehl **"ZIEH"** nach links. Bei einem Aufzug steht **"DRÜCK"** für abwärts und **„ZIEH"** für aufwärts.

Ein weiteres wichtiges Wort für Unterhaltungen mit Ihrem Norn ist **"KOMM"**. Wenn Sie einfach nur diesen Befehl eingeben, kommen alle Norns, die ihn hören, zum Handsymbol. Wenn Sie nur einen ganz speziellen Norn zur Hand locken wollen, rufen Sie ihn beim Namen, etwa **"JULIA KOMM"**. Eine besonders gute Art, Norns herbeizulocken, ist es, sie beim Namen zu rufen und sie zu einem bestimmten Objekt zu locken, etwa **"JULIA KOMM PAPA"**, wobei PAPA die Bezeichnung des Handcursors wäre.



ANMERKUNG: Manchmal kann es sehr schwierig sein, Norns dazu zu bringen, das zu tun, was Sie wollen, besonders, wenn andere Norns in der Gegend sind. Denn Norns spielen gerne mit anderen Norns und sind dadurch entsprechend leicht von Ihren Befehlen abzulenken. Es empfiehlt sich, kranke oder hungrige Norns von den anderen getrennt zu halten, weil es dann viel leichter ist, sie dazu zu bringen, Pflanzen und Nahrung zu essen, damit sie wieder auf den Damm kommen.

TIP: Wenn Sie eine Gruppe von Norns haben und wollen einen einzigen davon herausrufen, etwa zum Füttern oder zum Züchten, ist es sehr wirksam, nur den Namen des Norns zu rufen. Wenn Sie zum Beispiel Julia aus einer Gruppe zu sich rufen wollen, geben Sie einfach „Julia" ein. Sie kommt, und zwar allein, weil keiner der anderen Norns dieses Wort versteht und so alle anderen einfach weitermachen mit ihrer momentanen Beschäftigung.

Wenn Sie neugierig sind und wissen wollen, was Ihr Norn gerade vorhat oder betrachtet, geben Sie einfach das Wort **"WAS"** ein, und Ihr kleiner Liebling verrät Ihnen, was er gerade macht.

Allgemeine Spieletips

Diablo

Wir versorgen wir Sie in dieser Ausgabe mit wertvollen Tips rund ums effektive Monsterschlachten. Auf Fragen wie „Gibt's da unten im Dungeon nicht was Besseres als meinen Bow of Haste?" finden Sie hier die Antworten.

Es kann sehr lästig sein, als Diablo-Novize irgendwann festzustellen, daß man wahl besser andere Attribute hätte pflegen sollen, weil beispielsweise die gefundene Rüstung nicht paßt. Die wichtigsten Erkenntnisse in Stichworten:

DER KRIEGER
- bei Beförderungen vorrangig „Strength"-Attribut erhöhen
- Auf hohe „Armor Class"-Werte hinarbeiten
- Statt Axt/Beidhänder lieber Schwert und Schild einsetzen

DER ZAUBERER
- hauptsächlich „Magic"-Attribut erhöhen
- Durch magische Gegenstände „Strength" erhöhen, um schützende Rüstungen anlegen zu können
- grundsätzlich Mana Shield einsetzen

DIE JÄGERIN
- in erster Linie „Dexterity"-Attribut erhöhen (ermöglicht den Einsatz der jeweils besten Bögen)
- zusätzlich „Strength"-Attribut erhöhen, damit bessere Rüstungen getragen werden können
- Gegenstände mit besserem Sichtradius anlegen, um Feinde frühzeitig erkennen zu können

Des weiteren sollten Sie generell auf eine möglichst gute Resistenz gegenüber „Magic", „Fire" und „Lightning" achten.

Schreine & Brunnen

Wenn Sie den Mauscursor über einen Schrein bewegen, erfahren Sie dessen Name und können abschätzen, ob sich das Anklicken lohnt oder ob man es besser bleiben läßt.

Name des Shrines	Wirkung
Mysterious Shrine	Ein Attribut steigt um soviele Punkte, wie ein anderes fällt
Mystic Shrine	Verlust aller Goldhaufen bis auf einen
Ornate Shrine	Max. Mana sinkt. Erhöht Holy Bolt-Zauberspruch um zwei Level
Secluded Shrine	Gesamte Karte wird angezeigt
Supernatural Shrine	Erhöht Hit points eines Endgegners im jeweiligen Level
Tainted Shrine	Ein beliebiges Attribut des „Auslösers" erhöht sich um 1 Punkt. Ein Attribut aller anderen Spieler sinkt um 1 Punkt.
Cauldron	Zufalls-Ergebnis (Risiko!)
Cryptic Shrine	Auslösung eines Nova-Zauberspruchs, Mana wird aufgefüllt
Eerie Shrine	Mana nimmt zu, Life nimmt ab. Zufallsbedingt: Zusätzliche Spell-Levels
Enchanted Shrine	Ein Spell sinkt um einen Level, alle anderen steigen um einen Level
Fascinating Shrine	Max. Mana sinkt. Erhöht Holy Bolt-Zauberspruch um zwei Level
Fountain of Tears	Zieht einen Punkt von einem Attribut ab, erhöht ein anderes Attribut um 1
Goat Shrine	Zufalls-Ergebnis (Risiko!)
Hidden Shrine	Durability eines Gegenstands steigt um 10 Punkte, Durability eines zweiten Gegenstands sinkt um 10 Punkte
Holy Shrine	Teleportiert aus dem Raum
Imposing Shrine	Ein Viertel des Manas wird in Life umgewandelt
Sacred Shrine	Hit Points erhöhen sich, Mana verringert sich, Charged Bolt verbessert sich
Abandoned Shrine	Dexterity erhöht sich um max. 5 Punkte
Blood Fountain	Life (mehrmals anwendbar)
Creepy Shrine	Strength erhöht sich um max. 5 Punkte
Divine Shrine	Max. Life, max. Mana und Gratis-Heiltränke
Eldritch Shrine	Verwandelt alle Heiltränke in „Rejuvenations" in der jeweiligen Menge
Fountain of Purification	Auffüllstation für Mana (ggf. mehrmals benutzen)
Glimmering Shrine	Identifiziert alle unidentifizierten Items
Gloomy Shrine	AC von Helm, Rüstung und Schild steigt um 2 Punkte, Damage sinkt um einen
Magical Shrine	Kreiert ein „kostenloses" Mana Shield
Murky Pool	Markiert Feinde in der Dunkelheit und hinter Mauern (Infravision)
Pool of Blood	Auffüllstation für Life (ggf. mehrmals benutzen)
Purifying Spring	Auffüllstation für Mana (mehrmals anwendbar)
Quiet Shrine	Vitality erhöht sich um max. 5 Punkte
Religious Shrine	Alle Gegenstände werden repariert (max. Durability)
Spiritual Shrine	Belegt alle freien Felder im Inventory mit 10-20 Goldstücken
Spooky Shrine	Max. Life bei allen Mitspielern
Stone Shrine	Lädt alle Stäbe wieder auf
Thaumaturgic Shrine	Alle Schatztruhen in diesem Level werden wieder aufgefüllt
Weird Shrine	Max. Damage aller Waffen steigt um einen Punkt

- ■ (rot) Finger weg! Hier müssen Sie nur Nachteile in Kauf nehmen.
- ■ (gelb) Vorsicht! Chancen und Risiken gut abwägen!
- ■ (grün) Zugreifen! Dieser Schrein ist von Nutzen.

Die Gegenstände

Anhand der Bezeichnung eines Gegenstands (sprich: den voran- bzw. nachgestellten Attributen) lassen sich häufig die magischen Vor- und Nachteile herausfinden und einordnen. Die nach Wirkung sortierten Tabellen geben darüber Aufschluß, ob Sie die bestmögliche Ausstattung besitzen und in welchen Bereichen noch Steigerungen möglich sind. Vereinzelt treten die Attribute in kombinierter Form (z. B. „Pearl Sword of Harmony") auf.

ZAUBERSPRÜCHE	
Angel's	Wirkung aller Zaubersprüche + 1 Level
Arcane	Verdoppelt die Dauer eines Zauberspruchs
Arch-Angels	Wirkung aller Zaubersprüche +2 Levels
Cardinal's	Senkt Mana-Bedarf um –50%
Cryptic	Erhöht die Dauer eines Zauberspruchs um 50%
Glowing	Erhöht die Dauer eines Zauberspruchs um 25%
Monk's	Senkt Mana-Bedarf ca. –10%
Priest's	Senkt Mana-Bedarf um ca. –25%

DAMAGE

Name	Min.	Max.	Name	Min.	Max.
Quality	+ 1	+ 2	**Deadly**	+ 36%	+ 50%
Maiming	+ 3	+ 5	**Heavy**	+ 51%	+ 65%
Slaying	+ 6	+ 8	**Viscious**	+ 66%	+ 80%
Gore	+ 9	+12	**Brutal**	+ 81%	+ 95%
Carnage	+ 13	+16	**Massive**	+ 96%	+110%
Slaughter	+ 17	+20	**Savage**	+111%	+130%
Useless	–100%	–	**Ruthless**	+131%	+140%
Weak	– 41%	–	**Merciless**	+151%	+160%
Jagged	+ 20%	+35%			

„TO HIT" (TREFFER-WAHRSCHEINLICHKEIT)

Name	Min.	Max.	Name	Min.	Max.
Tin	– 6%	–10%	**Gold**	+ 21%	+ 30%
Brass	– 1%	– 5%	**Platinum**	+ 31%	+ 40%
Bronze	+ 1%	+ 5%	**Mithril**	+ 41%	+ 50%
Iron	+ 6%	+10%	**Meteoric**	+ 61%	+ 86%
Steel	+11%	+15%	**Weird**	+ 87%	+100%
Silver	+16%	+20%	**Strange**	+110%	

SICHTRADIUS			
Dark	–40%	**Light**	+20%
Night	–20%	**Radiance**	+40%

MANA-TRANSFER BEI JEDEM TREFFER DES GEGNERS			
Bat	+3%	**Vampire**	+5%

LIFE-TRANSFER BEI JEDEM TREFFER DES GEGNERS			
Leech	+3%	Blood	+5%

ANGRIFFS-FREQUENZ

Readiness ....Quick Attack
Swiftness ....Fast Attack
Speed ....Faster Attack
Haste ....Fastest Attack

HIT RECOVERY

Balance........Fast Hit Recovery
Harmony..Fastest Hit Recovery
Stability ....Faster Hit Recovery

ZUSÄTZLICHE EIGENSCHAFTEN VON WAFFEN

Fire..............Feuerbälle (1- 6)
Flame ....Feuerbälle (1-10)
Burning........Feuerbälle (1-16)
Shock.......................Blitze (1- 6)
Lightning ....Blitze (1-10)
Thunder ....Blitze (1-20)

KOMBINIERTE EIGENSCHAFTEN

Name	To Hit Min.	Max.	Damage Min.	Max.
Dull	– 1%	– 5%	– 30%	– 43%
Sharp	+ 1%	+ 5%	+ 20%	+ 25%
Fine	+ 6%	+ 10%	+ 35%	+ 50%
Warrior's	+11%	+ 15%	+ 51%	+ 65%
Soldier's	+16%	+ 20%	+ 66%	+ 80%
Lord's	+21%	+ 30%	+ 81%	+ 95%
Knight's	+31%	+ 40%	+ 96%	+110%
Master's	+41%	+ 50%	+111%	+125%
Champion's	+51%	+ 70%	+126%	+150%
King's	+71%	+100%	+151%	+180%

ERZIELTE HIT-POINTS

Name	Min.	Max.	Name	Min.	Max.
Vulture	–24	–	Wolf	+31	+ 40
Jackal	– 2	– 9	Tiger	+41	+ 50
Fox	+10	+15	Lion	+51	+ 60
Jaguar	+16	+20	Mammoth	+61	+ 80
Eagle	+21	+30	Whale	+81	+100

ALLE ATTRIBUTE

Name	Min.	Max.	Name	Min.	Max.
Trouble	–6	–10	Stars	+ 8	+11
Pit	–1	– 5	Heavens	+12	+15
Sky	+1	+ 3	Zodiac	+16	+25
Moon	+4	+ 7			

EINZELNE ATTRIBUTE

Min.	Max.	Magic	Vitality	Strength	Dexterity
– 6	–10	Fool	Illness	Frailty	Paralysis
– 1	– 5	Dyslexia	Disease	Weakness	Atrophy

Min.	Max.	Magic	Vitality	Strength	Dexterity
+ 1	+ 5	Magic	Vitality	Strength	Dexterity
+ 6	+10	Mind	Zest	Might	Skill
+11	+15	Brilliance	Vim	Power	Accuracy
+16	+20	Sorcery	Vigor	Giants	Precision
+21	+30	Wizardry	Life	Titans	Perfection

RESIST ALL

Name	Min.	Max.	Name	Min.	Max.
Topaz	+10%	+15%	Obsidian	+31%	+40%
Amber	+16%	+20%	Emerald	+41%	+50%
Jade	+21%	+30%			

RESIST-WERTE

Min.	Max.	Resist Fire	Resist Magic	Resist Lightning
+11%	+20%	Red	White	Blue
+21%	+30%	Crimson	Pearl	Azure
+31%	+40%	Burgundy	Ivory	Lapis
+41%	+50%	Garnet	Crystal	Cobalt
+51%	+60%	Ruby	Diamond	Saphire

MANA

Name	Min.	Max.	Name	Min.	Max.
Hyena's	+ 1	+ 5	Serpent's	+31	+40
Frog's	+ 6	+10	Drake's	+41	+50
Spider's	+11	+15	Dragon's	+51	+60
Raven's	+16	+20	Wyrm's	+61	+70
Snake's	+21	+30	Hydra's	+71	+80

SONSTIGES

Holy	Erhöht Armor Class um ca. 150%
Plentiful	Erhöht die Anzahl der Zauberstab-Ladungen

Petra Maueröder ■

Lösungshilfe Teil 1

Hexagon Kartell



Direkt von den Programmierern konnten wir in diesem Monat eine Lösunghilfe zu Das Hexagon Kartell ergattern. Mit folgenden Hinweisen, sollten Probleme bei einzelnen Missionen gelöst werden.

Wenn Sie in den Missionen erfolgreich sein möchten, so sollten Sie darauf achten, daß Sie wegen des feindlichen Radars immer tief über dem Boden bleiben. Nutzen Sie die natürlichen Deckungsmöglichkeiten! Achten Sie grundsätzlich darauf, welche Feinde zuerst auszuschalten sind.
Die Lösungshilfe ist für „Arcade: Level 0" geschrieben, bei höheren Leveln ist mit mehr feindlichem Widerstand zu rechnen.

DIE MISSIONEN

Südamerika (Kolumbien)

HOLY WATER: Diese Mission ist leicht. Sie müssen nur über die auf dem Radarschirm rot dargestellten Punkte im Tiefflug hinwegfliegen.

HIDDEN HERO: Im Zielgebiet angelangt, müssen Sie das Wrack finden (einfach nur der Wegstrecke folgen). Dort beginnt ein kleiner Funkdialog, in dem Sie Lecontes Standort erfahren: vom Wrack aus einfach nur in Richtung Süden fliegen, am Fuß des Berges vorbei, bis Sie kurz hinter der Straße einen TV-Van hinter einer Baumgruppe entdecken. Von dem Van rechts in Richtung Südwest, 300m weiter fliegen und landen. Wenn Sie hier nicht zu hoch fliegen, sollten Sie den Piloten leicht finden.

RADIO SILENCE: Einfach der Wegstrecke folgen und am Ende die Radarstation niedermachen! Es gibt keine Feinde weit und breit.

AIR SUPPORT: So, hier müssen Sie auf Ihre Waffenwahl achten, die je nach Arcade Level variiert. In den niedrigen Leveln sollten Hellfire B und Sidewinder reichen. In den höheren Leveln sollten Sie noch Hydras M 247 einpacken. Nach der Instant Action nach Westen abdrehen und die von der Straße aus angreifenden Panzer zerkleinern! Danach in Richtung Nordwest fliegen und dort ein wenig aufräumen (Vorsicht, ab Level 1 schwirren auch Hubschrauber dort herum - aber höchstens zwei)! Weiter in Richtung Norden, und dort den Rest der eigenen Waffen „loswerden".

WHITE XMAS: Hier gibt es keine Tips. Sie müssen einfach nur feuern. Um die Mission zu bestehen, müssen die großen Tanks zwischen den Gebäuden zerstört werden. Wollen Sie die Mission gut meistern, so sollten Sie noch drei Feindgebäude eliminieren.

DEADLY HORNET: Bei dieser Mission ist fliegerisches Können gefragt. Für den kleinen Luftkampf können Sie leider nur die UH1 mit der starren MG benutzen, da alle anderen Helis wohl gerade gewartet werden.

BREAK AWAY: Ein kleines Flugzeug aufhalten, das ist doch auch kein Problem - vor allem, wenn Sie sich auf die Towerfrequenz aufschalten (funktioniert automatisch) und Sie noch die richtigen Funksprüche kennen, als da wären: 0-0-1-0-2-3.

POOL PARTY: Jetzt gilt es, die Überbleibsel des Clans zu eliminieren. Wenn Sie aus der Instant Action kommen, fliegen Sie in Richtung Südost durch die Berge und zerstören dort den Raketenwerfer. Dann nach Osten abdrehen und tief und langsam auf die Villa zufliegen! Sie können dann in aller Ruhe die Panzer, Flaks und Raketenwerfer abschießen.

Mittelamerika (Mexiko)

FOTO SESSION: Als erstes fliegen Sie eine Aufklärungsmission. Einfach nur die feindlich gekennzeichneten Gebäude fotografieren und das war's. Um die Mission zu schaffen, müssen vier Gebäude und der Kran fotografiert werden. Besser ist es aber, Sie bekommen alle sieben Gebäude in den Kasten. (Punkt im Hafengebiet)

BOY GROUP: Hier müssen Sie im ausgekundschafteten Hafen drei Truppen absetzen (besser alle vier). Die Landeplätze sind auf dem Radar zu erkennen (grüne Punkte). Nehmen Sie ausreichend Waffen mit, da nun ein paar Flaks den Flug etwas „stören"!

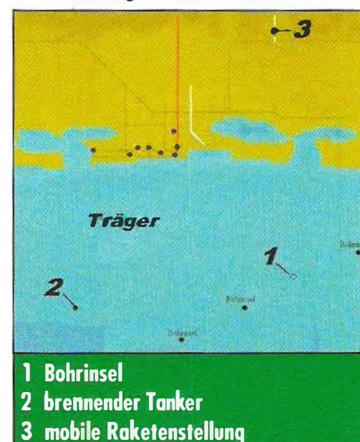
FORT NOX: Nun gilt es, Minenschächte zu schließen. Das Landen auf dem Zug sollte eigentlich jedem gelingen. Nehmen Sie genug Raketen mit, und zerstören Sie möglichst viele Ziele mit der MG! Lassen Sie sich nicht von den Funksprüchen irritieren, es dürfen höchstens zwei Gebäude stehenbleiben. Also alles, was ins Target-Lock kommt zerbröseln!

NUCLEAR STRIKE: Hier soll eine Reaktoranlage außer Gefecht gesetzt werden. Was sagt uns Reaktor? Richtig! Radioaktivität. Also alles bis auf den Reaktor abbauen (mit Waffengewalt)! Es reicht, wenn Sie die beiden großen Gebäude neben dem Reaktor und ein weiteres Gebäude treffen. Um dann die Mission zu beenden, müssen Sie das Zielgebiet verlassen.

BURNING STEEL: „Ich will Feuerwehrmann werden". Hier gilt es, mindestens fünf Brände zu löschen. Wie Sie es anstellen, kann ich Ihnen nicht sagen. Ich bevorzuge die Methode 160. Ja, mit 160 Sachen darauf zu und im richtigen Moment den Löschsack abwerfen.

AIRFIELD GOAL: Hier geht es rund. Wenn Sie aus der Instant Action kommen, sollten Sie Ihr Target-Lock auf Air-Defence einstellen und sich dann um die Raketenwerfer kümmern, die am Anfang der Betonfläche und neben dem Tower stehen. Dann die Jeeps, und am Schluß die Jets ausschalten. Erst jetzt haben Sie Ruhe und können sich um die Gebäude kümmern. Achten Sie vorher darauf, daß Sie genug Raketen für die Silos übrig haben, denn die können Sie nicht mit der MG kleinkriegen. Auch hier soviel wie möglich mit der MG arbeiten! Nicht traurig sein, wenn Sie diese Mission nicht auf Anhieb schaffen. Versuch macht „kluch"...

BLACK GOLD: Achtung, nun wird es rutschig! Rüsten Sie Ihren Heli mit 38 Hydras und 8 Hellfire B aus! Aus der Instant Action sollten Sie der Bahnlinie in Richtung Süden folgen. Fliegen Sie solange unter 50 ft, bis die Wegstrecke rechtwinklig nach rechts zeigt. Dann bekommen Sie auch schon einen Roland ins Target-Lack.
Nun in den Schwebeflug gehen und den Roland erledigen. Jetzt wird es anspruchsvoll: steigen Sie im Schwebeflug, bis Sie den zweiten Roland anvisieren können. Diesen dann erledigen und wieder runter auf den Boden, denn es sind noch zwei Rake-



1 Bohrinsel
2 brennender Tanker
3 mobile Raketenstellung

tenwerfer in Reichweite! Diese erledigen Sie nach dem selben Verfahren. Dann können Sie durch die Gegend fliegen und den Rest (Flaks und ein Jeep) zerlegen. Haben Sie diese dann erledigt, können Sie sich zurücklehnen und in aller Seelenruhe die Pumpen und Bohrtürme niedermachen. Ach, noch eine kleine Bemerkung: Benutzen Sie die Raketen, um Punkte zu bekommen! Bei der MG gibt es Punktabzug.

ROCKET MAN: Schauen Sie erst einmal auf die Karte! Unter Punkt 3 finden Sie die mobile Raketenabschußrampe. Um dorthin zu gelangen, sollten Sie möglichst viel über Wasser fliegen. Zwischendurch den Panzer eliminieren, der den Spähtrupp angreift, dann weiter zu der Rampe und den Roland auslöschen! Das war's.

GREEN ATTACK: Eine kleine Fotosession ist an dieser Stelle angesagt. Es reicht hier aus, wenn Sie eine Kiste fotografieren, besser sind alle vier. Sind Sie entdeckt worden, so sollten Sie die Funksprüche 2 und dann 1 benutzen, dann haben Sie keine Zeitprobleme mehr!

BRANT SPAR: Tja, ich kann Ihnen nur raten, Ihre Wingmen auf die Insel zu hetzen. Leider bleiben sie recht lange in der Formation, d.h. Sie müssen selbst mitmischen, und zwar solange, bis sie angreifen. Dann können Sie sich dezent zurückziehen.

Nordafrika

DONKEY TRAIL: Diese Mission ist eine Transportmission. Hier kommt es nur auf Ihr fliegerisches Geschick an. Sie sollten versuchen, wirklich alle Kisten heil durchzubringen, denn wenn nicht, fehlen Ihnen die Waffen in den Missionen, in denen Sie vom Camp aus starten.

NIGHT SNAKE: Nach der Instant Action sind Sie sofort in Reichweite eines Roland-Panzers, d.h. Sie müssen schnell reagieren und weg damit. Den Rest (ein paar Kettenfahrzeuge) auch noch niedermachen und dann in Ruhe hinter dem Flughafen auf dem Landeplatz landen, den Trupp ausladen und die Quartiere im Südosten angreifen. Danach entscheiden Sie sich nicht dafür, den Trupp herauszuholen, sondern verschwinden aus der Gegend.

GOLDEN EYE: Und schon wieder sind Sie nach der Instant Action in Reichweite eines Rolands. Das ist aber sicherlich kein Problem, oder? Am Ende der Wegstrecke nur noch die Baustelle (Gebilde mit den Säulen) und die davor stehende Ware eliminieren, das war's.

DESERT CAVE: Nicht wirklich schwierig! Sie müssen nur im Hof des Gefängnisses landen und noch einmal am Eckgebäude vorbeischauen, jeweils die Geiseln mitnehmen und ab geht's!

HAPPY EAGLE: Folgen Sie der Wegstrecke, vernichten Sie den Roland und die Kettenfahrzeuge! Dann finden Sie an den Strommasten drei Turbinenhäuschen, die Sie noch zerstören müssen. Achten Sie aber darauf, gut zu zielen, auf keinen Fall dürfen die davor stehenden Tanks getroffen werden!

DESERT SHIELD: Das Camp muß verteidigt werden. Es fahren genau zwei Panzer und ein Roland auf das Lager zu. Alles klar?

SPY HAWK: Hier landen Sie am besten direkt auf dem Brunnen, d.h. Sie müssen mit dem kleinsten Heli fliegen, der angeboten wird (mit der UH1 auch zu schaffen). Damit können Sie schön manövrieren und den Kerl aus dem Brunnen holen.

WEAPON STRIKE: Wenn Sie direkt vor der (richtigen) Limousine landen, ist das meiste schon geschafft.

AIR STRIKE: Sie müssen nur die Panzer, Flaks, Helis, Hangars und die Baracken zerstören. Zuerst die Flaks und Helis, dann den Rest. Das Rote Kreuz stehenlassen, sonst gibt es empfindlichen Punktabzug.

MAJOR TOM: Ein Dogfight: Ihr fliegerisches Können ist hier gefordert.

Alien Trilogy (Vollversion)

Diese Cheatcodes werden aktiviert, indem sie während des Spiels eingegeben werden:

ifyouthinkyouorehordenough ..alle Waffen, unendlich viel Munition
comeondhoveogo ....alle Waffen stehen zur Verfügung
nodiopopovXX......................Level direkt anspringen (XX = 01-34)

DeathDrome



Wenn Sie die unten aufgelisteten Codes per Tastatur eingeben, können die im Spiel enthaltenen Level direkt angesprungen werden.

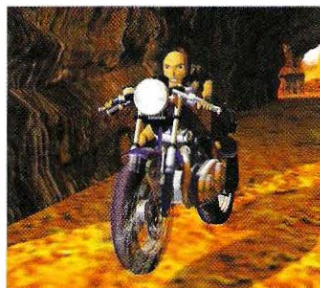
2REVOLT..........................The Abyss
3ACCUSED....................The Outpost
SHORT4TIME ....Citadel
5GETAWAYS ....The Inferno
BOLT6DOWN ....The Wall
ARREST7 ....The Spike
LASTMEAL8 ....Purgatory

SlamScape

Auch bei diesem Spiel haben Sie die Möglichkeit, sich durch die Eingabe der Codes das Leben leichter zu machen:

SHAZAM ....Unverwundbarkeit
KABLASTROPHE ....die Energie wird aufgefüllt
CREDITS ....zeigt die Credits an

Tomb Raider



Bei diesem Spiel ist etwas Fingerfertigkeit von Nöten, um in den Genuß der implementierten Cheatcodes zu kommen:

Um alle Waffen und volle Munition zu erhalten, müssen folgende Bewegungen ausgeführt werden:
Einen Schritt nach vorne
Einen Schritt zurück
Dreimal in eine beliebige Richtung um 360 Grad drehen
Rückwärts springen

Führen Sie folgenden Bewegungsablauf aus, um in den nächsten Level zu kommen:
Einen Schritt nach vorne
Einen Schritt zurück
Dreimal in eine beliebige Richtung um 360 Grad drehen
Vorwärts springen

TIP: Wenn Sie sich mit Lara im „Gehen"-Modus befinden, so lassen sich die Bewegungen viel leichter exakt ausführen!

War Wind (Vollversion)

Wie bei der WarCraft Serie, werden durch Drücken der Eingabetaste, die Cheat-Codes über das Chat Menü eingegeben:

!the great pumpkin ....Kampagne erfolgreich beenden
!i am the bishop of bottle ....Mission erfolgreich beenden
!the sun also rises ....„Fog of War" ausschalten
!golden boy ....5000 Ressourcen
!on a mission from gawd ....Entwickler arbeiten schneller
!pump an ahrn ....Anführer genießt hohes Ansehen
!show me the way...............................Koordinaten auf der Karte

Hyperblade

Mit Hilfe der folgenden Cheat-Codes läßt sich die eigene Mannschaft verbessern, weitere Teams werden aktiviert.

MDMKSB....................................stärkere Offensive und Defensive
SHUIN ....ein „verstecktes" Team
POTATO ....kleinere Charaktere
SPICYBRAINS ....umgedrehte Charaktere
GORILLA ....Gorillas als Charaktere

Redneck Rampage (Demo)

Bei der Demoversion helfen Ihnen diese Cheat-Codes garantiert:

RDELVIS ....Unverwundbarkeit an/aus
RDALL ....alle Waffen, Items, Munition und volle Energie
RDCLIP ....schaltet die Kollisionsabfrage aus
RDRATE................................zeigt die Bildwiederholungs-Rate an

Bleifuß 2



Bei diesem Spiel können Sie cheaten, wenn Sie diese Codes direkt im Hauptmenü eingeben:

TACAR ....Bonus Auto
TBCAR ....Bonus Auto
TCCAR ....Bonus Auto
TDCAR ....Bonus Auto
MRTRK ....alle Strecken sind frei anwählbar
TACARTBCARTCCARTDCAR...............alle Autos sind frei anwählbar
CHMPA ....alle Turniere sind frei anwählbar

SimCopter



Mit der Tastenkombination **„CTRL"**, **„ALT"** und **„X"** bringen Sie ein Cheatmenü auf den Bildschirm, in dem folgende Cheatcode-Eingaben möglich sind:

Shields up..Unverwundbarkeit
Gas does grow on trees............................unendlich viel Treibstoff

I'm the CEO of McDonnell Douglas ....in der Auswahl läßt sich mit den Tasten 1-9 ein beliebiger Helicopter wählen

I love my helicopter ....Bringt Sie zu Ihrem Helicopter
superpowermultiply ....Super Geschwindigkeit (Shift-Taste)
Been there, done that..beendet den Level
The map, please ....zeigt die komplette Karte an

Terminator: SkyNET

Halten Sie die Tasten „ALT" und „\" gleichzeitig gedrückt, so ist es möglich folgende Cheatcodes einzugeben:

GARBLE ....aktiviert den Cheat-Modus
WILLNOTSTOP ....Unverwundbarkeit
ARNOLD.................................alle Waffen stehen zur Verfügung
SLUGS ....die Munition für alle Waffen wird aufgefüllt
SURGERY................................die Lebensenergie wird aufgefrischt
SUPERUZI ....Sie bekommen eine Super Uzi
ILLBEBACK ....der Level wird erfolgreich abgeschlossen
NITROUS..das Spiel läuft schneller
ICANTSEE ....Vergrößerungsglas wird aktiviert
WHOAMI...zeigt den Namen des Spielers
COUNTERS ....zeigt die aktuellen Koordinaten an
VERSION ....zeigt die Spiel-Version an

Coupon Kleinanzeigen

Sie werden es sicherlich schon bemerkt haben: seit letzter Ausgabe finden Sie die Kleinanzeigen bei PC GAMES auf der Cover-CD-ROM. Das hat für Sie gleich zwei Vorteile: Sie können jetzt gezielt nach einem gewünschten Programm oder einem Peripheriegerät suchen und im Heft ist wieder mehr Platz für interessante Artikel. Die Teilnahmebedingungen haben sich hingegen nicht geändert: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Wir müssen aber davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir 10 Mark schickt, bekommt eine Diskette) und dubiose Kettenbriefe zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt! Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Isorstraße 32-34
90 451 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik: ____________

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Private Kleinanzeigen in PC Games Disc & Mag

Anschrift

Datum Ort Unterschrift

COUPON FÜR PROGRAMMEINSENDUNGEN

KENNWORT: PROGRAMMEINSENDUNG

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, mein

❑ Cheatprogramm
❑ Spiel
❑ Level

.... (Name des Programms) auf den Datenträgern des Computec Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keinerlei Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir die Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag.
In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

Datum, Unterschrift

COUPON FÜR COMMAND & CONTACT

KENNWORT: COMMAND & CONTACT

Ich möchte ◯ teilnehmen ◯ ausscheiden
(bitte entsprechendes Kästchen ankreuzen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon

(Unterschrift)

Wenn „Teilnehmen" angekreuzt wurde, bitte beachten:

Mit meiner Unterschrift erteile ich dem Computec Verlag die Erlaubnis, meine vollständige Adresse und Telefonnummer auf der Cover-CD-ROM der PC GAMES zu veröffentlichen. Wenn ich an dieser Aktion nicht länger teilnehmen möchte, teile ich dies dem Computec Verlag in schriftlicher Form mit.

Ich suche für folgende Spiele noch Mitspieler

EINSENDUNGSRATSCHLÄGE TIPS & TRICKS

Damit die Rubrik Tips & Tricks in Zukunft noch größer und besser wird, möchten wir Sie bitten, bei der Einsendung von Ihren Spielehilfen die folgenden Ratschläge zu beachten:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.

2. Kurze Spieletips (sog. Kurztips) finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Aufwand.

3. Wenn Sie eine längere Komplettlösung anfertigen, so möchten wir Sie bitten, diese auf Diskette zu uns zu schicken. Das gewährleistet eine sehr viel schnellere Bearbeitung und erspart uns einige Nervenzusammenbrüche.

4. Karten und Skizzen sollten frei sein von überflüssigen Strichen und sich lediglich auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Zeichenprogramm zu erstellen und auf Diskette zuzuschicken, ist häufig die beste Lösung. Wenn möglich, freuen wir uns auch über bereits im Grafikformat GIF, TIF oder PCX abgespeicherte Zeichnungen bzw. Screenshots zu Ihrem Tip.

5. Bei einer Veröffentlichung Ihres Cheats oder Ihrer Komplettlösung können Sie mit einem Betrag von bis zu 300 Mark rechnen. Ein Kurztip wird meistens mit 20 bis 100 Mark honoriert, eine Komplettlösung mit 100 bis 300 Mark - abhängig von Qualität und Quantität.

6. Wenn Sie ein nützliches Cheatprogramm entwickelt haben, das Sie auch anderen Lesern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie uns dieses auch zuschicken. Vielleicht findet sich noch ein Plätzchen auf unserer Cover-CD-ROM!

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre Tips & Tricks zu den Spielen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC GAMES
Kennwort: TIPS & TRICKS
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Garantie

COVERDISK UND CD-ROM 4/97

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk und jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, so bitten wir Sie, die Diskette oder CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte den Coupon (**zusammen mit dem Aufkleber oder der CD-ROM**) an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

PC GAMES 4/97

○ DISKETTE ○ CD-ROM

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

COUPON FÜR Q-CHECK

Ihre Meinung ist uns wichtig! Wir wollen von Ihnen wissen, ob Sie mit unserem Leserservice in der Reklamationsabteilung zufrieden sind. Beantworten Sie bitte die folgenden, kurzen Fragen, damit wir in Zukunft noch besser auf Ihre Probleme eingehen können.

Hatten Sie in den letzten drei Monaten Grund zur Reklamation Ihrer CD-ROM?

❑ Ja
❑ Nein

Falls Ja, wie lange hat der Ersatz Ihrer CD-ROM gedauert?

❑ bis zu einer Woche
❑ länger als eine Woche
❑ länger als drei Wochen
❑ länger als vier Wochen

War Ihre CD-ROM defekt und haben Sie dennoch nicht reklamiert?

❑ Ja, Ausgabe ____
❑ Nein

Falls Ja, waren Sie mit der Betreuung zufrieden, wurde Ihnen geholfen, haben Sie einen Ansprechpartner bekommen?
Geben Sie bitte eine Schulnote von 1 (sehr gut) bis sechs (sehr schlecht): ____

Hatten Sie in den letzten drei Monaten technische Fragen an unsere Hotline?

❑ Ja
❑ Nein

Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: PCG Q-CHECK
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

PC Games CD-ROM & Mag CD-ROM 4/97

Und so gehen Sie vor

Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein und wechseln Sie auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben. In den meisten Fällen reicht es, jetzt einfach das File **„START.BAT"** aufzurufen. Sollten Sie mit den Demos auf der CD-ROM Probleme haben, was sich zum Beispiel dadurch äußern kann, daß ein Spiel nicht richtig startet oder Ihr System beim Start abstürzen läßt, so beachten Sie bitte die jeweiligen Mindestanforderungen der einzelnen Demos im Menüprogramm (EMS, XMS, RAM usw.). Wenn Sie nicht wissen, wie sich die Einstellungen in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT den Anforderungen entsprechend verändern lassen, so schlagen Sie bitte in den Handbüchern Ihres Computersystems nach. Sollte das grafische Menüprogramm - was nur in sehr seltenen Fällen vorkommt - nicht auf Ihrem Computersystem laufen, lassen sich die meisten Demo-Programme auf der CD-ROM auch „von Hand", das heißt vom DOS-Prompt aus installieren oder starten.

Den Garantiecoupon und die Reklamationsadresse finden Sie im Tips & Tricks-Teil. Sollte ein Programm nicht funktionieren, lesen Sie bitte zuerst den Abschnitt „Bevor Sie reklamieren".

Bevor Sie reklamieren...

Da die Demoprogramme auf unserer CD-ROM meist sehr frühen Versionen der jeweiligen Spiele entnommen sind, kann es zu Inkompatibilitäten mit „exotischer" Hardware kommen. Läßt sich ein Demo in Ihrer Standard-Konfiguration nicht auf Anhieb starten, so sollten Sie die Beschreibung noch einmal gut durchlesen. Falls auch eine Änderung Ihrer Konfigurationsdateien (z. B. mit EMS-Speicher) keine Abhilfe schafft, könnte es sein, daß Sie eine Grafik- oder Soundkarte in Ihrem Computersystem haben, die mit der Demo nicht richtig zusammenarbeitet. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir keine Gewähr dafür übernehmen können, daß sich jede Demo auf jedem beliebigen Rechner starten läßt. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen („Lesefehler von Laufwerk D:" oder ähnliche), bekommen Sie aber selbstverständlich Ersatz.

Wichtiger Hinweis:

Der Computec Verlag übernimmt keinerlei Haftung für Datenverluste oder andere Schäden, die durch Benutzung der PC Games-Datenträger entstehen. Alle Datenträger werden vor Verlassen unseres Hauses anhand der aktuellsten Virenscanner auf Virenbefall geprüft. Bei monatlich rund 50 neuen unentdeckten Viren kann eine Infektion jedoch nicht ausgeschlossen werden. Da zwischen der Fertigstellung der Cover-CD-ROM und dem Erscheinungstermin im Handel mehrere Wochen liegen können, empfehlen wir Ihnen den Einsatz eines Anti-Virus- bzw. Virus-Shield-Programms.

Hinweis für Win 95-Benutzer

„Unter Windows 95 einfach 95START.EXE doppelklicken!"

Für Windows 95-Benutzer empfiehlt es sich generell, vor dem Start der PC Games CD-ROM das Betriebssystem mit dem Befehl **„Start/Beenden/Computer im MS-DOS-Modus starten"** herunterzufahren - auf diese Weise werden Speicherkonflikte mit manchen Demoprogrammen vermieden. Trotzdem haben wir unser Bestes getan und das PC Games-Menüprogramm auf die Erfordernisse eines Windows 95-Systems angepaßt. Wenn Sie das PC Games-Menü unter Windows 95 starten wollen, klicken Sie bitte die Datei **„95START.EXE"** doppelt. Da viele Demos nach speziell für MS-DOS programmiert wurden, kann es beim Installieren einiger Demos vom grafischen Menüprogramm aus zu Problemen kommen. Falls dieser seltene Fall eintritt, starten Sie das PC Games-Menüsystem bitte vom MS-DOS-Modus aus.



INHALT

D

Demos

Bugfixes/Updates

Special



DIE DEMOS

Age of Sail



Hohe Wellen schlägt das „Echtzeit-Strategiespiel" Age of Sail, das die sonst auf's Hexagon-Genre spezialisierte Truppe von Talonsoft produziert hat. Sie beordern Ihre Flotte durch unsichere Gewässer, feuern ganze Breitseiten auf die gegnerischen Fregatten ab, lassen verschiedene Sorten von Kugeln nachladen und entern bei Bedarf eines der feindlichen Schiffe. Die Demoversion enthält zwei verschiedene Hilfe-Dateien. Die Text-Datei README.TXT erklärt Ihnen die Regeln des Spiels, während in der Online-Hilfe ([F1]-Taste) sämtliche Menüs und Icons beschrieben werden.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX33, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, Windows 3.1/Windows 95

Banzai Bug



Die Zukunft der Flugsimulation heißt Banzai Bug: als Insekt flattern Sie z. B. durch Garagen, schießen Gegner ab und lösen kleine Aufgaben. Von der neuartigen Idee über die spaßige Umsetzung bis hin zur grafischen Qualität reichen die Argumente, um sich die Demo-Version dieses „3D-Action"-Spaßes nicht entgehen zu lassen. Wir wünschen schon mal guten Flug! Ihre Aufgabe in dieser Demoversion ist es, alle herumliegenden Krümel aufzusammeln und die anderen Insekten abzuschießen. Wenn Sie die geforderte Anzahl von Krümeln verspeist haben, fliegen Sie durch die Lüftungsklappe an der Wand in den zweiten Level, wo Sie ein heißer Flug durch die Lüftungsrohre erwartet. Die Datei README.TXT enthält weitere Hinweise zur Bedienung und technischen Fragen.

Spielsteuerung

Aktion	Tastatur	Joystick
Schießen, schlagen	Leertaste	Knopf 1
Nach links/rechts/oben/unten umsehen	Cursortasten	Joystick l/r/o/u
Vorwärts fliegen	[SHIFT]	Knopf 2
Nach l/r/o/u fliegen	[SHIFT]+Cursortasten	Knopf2+Flugrichtung
Gleitflug	Leertaste+Cursortasten	Knopf1+Flugrichtung
An Höhe gewinnen	[STRG]+[CURSOR-DOWN]	Knopf3+Joystick zurück
An Höhe verlieren	[STRG]+[CURSOR-UP]	Knopf3+Joystick vor
Hauptmenü anzeigen	[ESC]	[ESC]

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 90, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, Windows 95

Discworld 2 (deutsche Version)



Rincewind ist wieder da: in der zweiten Folge der Comedy-Adventure-Serie von Psygnosis stellt der liebenswürdig-tolpatschige Nachwuchs-Magier erneut die Scheibenwelt-Hauptstadt Ankh-Morpork auf den Kopf. Ein Heidenspaß für Fans des Terry Pratchett-Humors, mit urkomisch animierter Cartoon-Grafik, starken Sprüchen und herausfordernden, aber durchweg logischen Puzzles. Nachdem wir in Ausgabe 11/96 bereits die englische Version als Demo veröffentlichten, liefern wir die deutsche Fassung jetzt nach. Die Bedienung erfolgt analog der meisten neuen Grafik-Adventures über die beiden Maustasten (Links = Gehe zu; Rechts = Objekt betrachten/aufnehmen)

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM (DOS)/16 MB RAM (Win 95), SVGA-Grafikkarte, Maus

Flying Corps



Packende Zweikämpfe in der Luft bietet Flying Corps den Liebhabern authentischer Flugsimulationen. Die Demoversion bietet zwei Flugzeuge aus der Zeit des Ersten Weltkrieges zum Fliegen an, den intelligenten Gegnern stehen weitere Typen zur Verfügung. Vor allem das realistische und dennoch spielbare Flugmodell zeichnet Flying Corps aus. Dies ist die DOS-Version des Spiels. Die Vollversion von Flying Corps kann sowohl unter DOS als auch unter Windows 95 ausgeführt werden. Bei der Demo-Kurzversion wurde die Landschaftsdarstellung reduziert, und Kampagnen stehen nicht zur Verfügung. Der Spieler hat eine begrenzte Auswahl an Flugzeugen, mit denen er in einem der zahlreichen Alarmstarteinsätze aufsteigen kann. Die Demoversion enthält den Alarmstarteinsatz „Feind im Anflug!", bei dem sich drei Staffeln mit jeweils vier Flugzeugen gegen eine gleich starke, feindliche Formation behaupten müssen.
Wählen Sie Ihre Maschine, entweder die Albatross oder die Sopwith Camel, nehmen Sie Ihren Gegner ins Visier, und, was am wichtigsten ist, bleiben Sie am Leben!

Spielsteuerung

Taste	Aktion
U	Mogeltaste (um jeweils 150 m bzw. 500 Fuß aufsteigen)
I	Zusätzliche Infos (3 Info-Levels)
[STRG]-D	Detailgenauigkeit ändern
[F12]	Optionen (und Auflösung) konfigurieren
K	Tastaturempfindlichkeit erhöhen
[STRG]-K	Tastaturempfindlichkeit verringern
[STRG]-[F1]	Padlock auf nächsten Feind
[F1]	Padlock auf zweitnächsten Feind
[F2]	Padlock auf zweitnächsten Freund
[STRG]-[F2]	Padlock auf nächsten Freund
[F3]	Padlock auf nächsten Wendepunkt
[F4]	Padlock auf nächstes Bodenziel
[ESC]	Padlock-Sicht ausschalten
[F6]	Außensicht
[F7]	Innensicht
[F8]	Sicht ohne Cockpit
[F9]	Vorbeiflug/Verfolgung
[F10]	Satellitensicht
[ALT]-X	Abbrechen
Pfeiltasten	Bewegung (oder Joystick)
Leertaste	Maschinengewehr
Numerischer Ziffernblock	Kamerasichten (+ und - sind Zoomsteuerungen, 5 zentriert)
M	Karte
P	Pause
. (Punkt)	100% Schub
, (Komma)	0% Schub
1 bis 0	10%- 100% Schub
[STRG]-8	Cockpitsicht nach vorn
[STRG]-9	Cockpitsicht nach vorn rechts
[STRG]-6	Cockpitsicht nach rechts
[STRG]-3	Cockpitsicht nach hinten rechts
[STRG]-1	Cockpitsicht nach hinten links
[STRG]-4	Cockpitsicht nach links
[STRG]-7	Cockpitsicht nach vorn links

Joystick-Unterstützung

Es werden Joysticks mit zwei Knöpfen und zwei Richtungen unterstützt. Zusätzlich dazu können über den PC-Joystick-Port Throttle (Gashebel), Ruder und 4 Tasten unterstützt werden. Ein zum Thrustmaster- oder Flightstick-Standard kompatibler Coolie Hat wird ebenfalls unterstützt. Haben Sie einen technisch ausgereifteren Joystick und einen Gashebel (Throttle), der an den Tastatur-Port angeschlossen werden kann, sollten Sie die Coolie Hats und die zusätzlichen Knöpfe mittels der mitgelieferten Software programmieren.
Zur Programmierung der Thrustmaster F-16-Sticks stehen Ihnen die Dateien ROWAN.B50 und ROWAN.M50 zur Verfügung. Es handelt sich hierbei um Textdateien, die zwecks Benutzung mit ähnlicher Hardware konvertiert werden können.

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus

Fragile Allegiance

Strategie im Weltraum kann irrsinnig komplex sein, wie Spiele von Master of Orion 2-Kaliber beweisen. Wer's gerne eine Spur durchschaubarer hätte, wird mit dem einsteigerfreundlichen Fragile Allegiance von Gremlin Interactive glücklich. Und das liegt nicht zuletzt an der äußerst übersichtlichen, isometrischen Darstellung Ihrer

Planeten-Kolonien.

Spielsteuerung

In dieser Demoversion steht Ihnen ein fertiges Universum mit einer bereits errichteten Kolonie zur Verfügung. Es müssen zahlreiche Aufgaben erfüllt werden:

1. Machen Sie sich mit der Steuerung vertraut. Überprüfen Sie den finanziellen Zustand Ihrer Kolonie und checken Sie den Minen-Status (Menüs „Financial", „Geological Survey", „Colony Summary"). Sie können selbst entscheiden, ob noch weitere Gebäude errichtet werden sollen. Das Drücken und Halten der [STRG]-Taste aktiviert die eingebaute Online-Hilfe. Bewegen Sie mit gedrückter [STRG]-Taste den Mauszeiger über ein Element, um eine Beschreibung zu erhalten.

2. Sie sind mit einem Scout Ship ausgerüstet, mit dem Sie den Planeten für weitere Erkundungen verlassen können. (Es können mehrere davon gebaut werden). Im „Asteroid Field View" sehen Sie einen bereits von Aliens besetzten Asteroiden sowie einen noch nicht kolonisierten. Senden Sie Ihr Scout Ship aus, um beide zu erkunden. Das gibt Ihnen wertvolle Informationen über die Ressourcen der Himmelskörper. Außerdem können Sie mit den Aliens kommunizieren.

3. In der Demo dürfen Sie sofort einen „Colony Supervisor" rekrutieren. Dieser Mitarbeiter übernimmt für Sie die alltäglichen Kolonie-Geschäfte, falls Sie nicht jede Kleinigkeit selbst in der Hand haben möchten. Öffnen Sie das „Personell Menü" und fordern Sie den Supervisor so früh wie möglich an. Mit dem nächsten Transportschiff der Föderation wird er in der Kolonie ankommen.

4. Bauen und starten Sie einen „Spy Satellite" zur Beobachtung des Alien-Asteroiden. Dadurch können Sie stets ein wachsames Auge auf die Aktivitäten Ihrer Nachbarn behalten.

5. Außer Ihrem Spionage-Satelliten können Sie noch eine Reihe anderer lustiger Raketen bauen. Seien Sie mit dem Start von bewaffneten Raketen allerdings vorsichtig! Die Aliens werden darüber nicht erfreut sein.

6. Wenn Ihr Scout Ship von der Erkundung des freien Asteroiden zurückgekehrt ist, können Sie die geologischen Auswertungen (Geological Survey) abrufen. Wenn der Asteroid vielversprechend ist, können Sie Ihren Transporter dort hinschicken, um eine neue Kolonie zu gründen. Der Transporter wird mit dem Bau der C.P.U. (grundlegende Ausrüstung) beginnen. Anschließend liegt es an Ihnen, weitere notwendige Gebäude zu errichten. Falls Sie Ihren Colony Supervisor bereits erhalten haben, können Sie auch ihm den Ausbau der neuen Kolonie überlassen.

7. Kommunikation, Verhandlung und Handel mit den Aliens sind ein wichtiger Aspekt von Fragile Allegiance. Klicken Sie auf den „Communications"-Button, um die Möglichkeiten zu sehen.

8. Starten Sie auch unbedingt die Tutorials aus dem Hauptmenü. Anhand einer Schritt-für-Schritt-Tour werden Ihnen weitere Aspekte des Spiels erklärt.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM-Laufwerk

G-Nome (neue Demo)



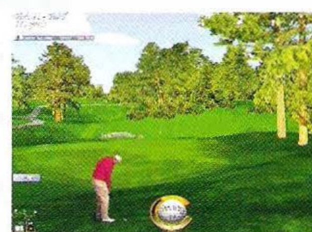
Die erweiterte Demo-Version des Kampfroboter-3D-Action-Spiels G-Nome von 7th Level enthält eine ganze Reihe zusätzlicher Missionen, so daß Sie dieses Programm noch intensiver kennenlernen können. Basierend auf dem gleichen Universum wie das vielversprechende Echtzeitstrategie-Highlight Dominion, begeistert G-Nome durch grandiose SVGA-Grafik, spannende Einsätze und intelligentes Gegner-Verhalten. Im folgenden sehen Sie eine Auflistung der wichtigsten Tastaturkommandos. Wenn Sie eine komplette Liste aller Steuerungsmöglichkeiten oder ein kleines Tutorial haben möchten, so lesen Sie bitte die zugehörige README-Datei im G-Nome-Fenster.

Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
Waffen und Bewegungen	
1-4	Waffe in Schacht 1-4 abfeuern
+	Schub erhöhen
-	Schub vermindern
[RETURN]	Schub auf Null
[Cursor-left]	Nach links drehen
[Cursor-right]	Nach rechts drehen
[Cursor-up]	Geschütz anheben
[Cursor-down]	Geschütz senken
,	Torso nach links drehen
.	Torso nach rechts drehen
Leertaste	Torso zentrieren
A	Autopilot
Zielvorgang	
[TAB]	Zielcomputer auf das nächste Objekt schalten
[STRG]-[TAB]	Aufschaltung zurücknehmen
Q	Computer auf das Objekt im Zielkreuz schalten
E	Auf den nächsten Feind schalten
Z	Radar Zoom-in
X	Radar Zoom-out
Sonstiges	
[ESC]	Spiel beenden
[PAUSE]	Spiel pausieren
[BACKSPACE]	Vehikel verlassen

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, Windows 95

Links LS



Wenn es eine perfekte Golfsimulation gibt, dann ist es Links LS: Access (Links, Links 386 Pro) setzt mit photorealistischer HiColor-Pracht und perfekter Steuerung erneut den Standard in diesem Genre. In der spielbaren Demo dürfen Sie selbst zum Schläger greifen und die Bälle über die ersten neun Bahnen des Latrobe Country Club-Platzes dreschen.

Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 16 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus

Marble Drop

Erinnern Sie sich noch an das Denk-/Geschicklichkeits-Spiel Logical von Rainbow Arts? Eine ähnliche Idee greift Maxis mit seiner witzigen Murmel-Logelei Marble Drop auf: in immer komplexer werdende Apparaturen werfen Sie farbige Kugeln, die nach dem Durchlaufen von Rampen, Loopings etc. korrekt in Fächer einsortiert werden müssen. Wählen Sie nach der Installation die Option HELP aus dem Hauptmenü. Dort finden Sie eine Erklärung der Spielregeln sowie Beschreibungen zu allen Werkzeugen.



Hardware-Voraussetzungen: 486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, Windows 95

MDK

Wenn sich das Shiny-Team um Jump & Run-Guru David Perry (Aladdin, Earthworm Jim) eines 3D-Actionspiels annimmt, dann darf man alles erwarten, nur keinen Abklatsch des id-/3D Realms-Sortiments. Leveldesign, Grafik-Engine, Rätsel - ein von vorne bis hinten perfekt ausgetüfteltes und mächtig innovatives Programm. Testen Sie die neue 3D-Erfahrung auf Ihrem PC anhand dieser PC Games-exklusiven Demoversion! Die Demoversion enthält die erste Flugsequenz und ca. 60% des ersten Levels.

Tastaturbelegung

Taste	Aktion
Cursor links/rechts	nach links/rechts drehen
Cursor oben/unten	vorwärts/rückwärts laufen
X	Schritt zur Seite mit links/rechts
ALT	Sprung
ALT (gehalten)	Gleitschirm aktivieren
STRG	Feuer
SHIFT	Turbogeschwindigkeit
A/Y	nach oben/unten schauen
Eingabetaste	Gegenstand anwenden
0-9	Gegenstand auswählen
SPACE	Sniper-Modus
A/Y (Sniper-Modus)	vergrößern/verkleinern
Ü/+ (Sniper-Modus)	Bewaffnung wechseln
F1	Hilfe-Bildschirm
F10	beenden
F11	Helligkeit ändern
F12	Options-Bildschirm

ACHTUNG!

Wir empfehlen Ihnen, zunächst auf eigene Faust zu erkunden. Falls Sie aber an einer Stelle hängenbleiben, sollten Sie folgende Hinweise beachten.

Der Panzer und die zahlreichen Fußtruppen bereiten Ihnen zu viel Kopfzerbrechen? Schießen Sie auf die Konsole, um ein Raumschiff anzufordern (das dauert einige Sekunden). Steigen Sie ein und nehmen Sie das Areal aus der Luft unter Beschuß.



Wechseln Sie wieder in den Sniper-Modus und befördern Sie eine Granate in die kleine Öffnung oberhalb des Eingangs.



Die Glaswand läßt sich nicht sprengen. Wechseln Sie in den Sniper-Modus (Space) und nehmen Sie die Halunken auf dem Gerüst auf's Korn: Sie müssen die Schilde treffen! Die Wand zerspringt, wenn alle sechs Gegner erledigt wurden.

Die Tür läßt sich mit der „kleinsten Atombombe" öffnen. Dieser Gegenstand erscheint erst nach einiger Zeit in dieser Area.



Sammeln Sie so viele Bonus-Gegenstände ein wie möglich. Vermeiden Sie, den grünen Radarstrahl zu berühren, denn sonst erhöht sich die Anzahl der Raketen.

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 60, 16 MB RAM, SVGA

Pinball 97

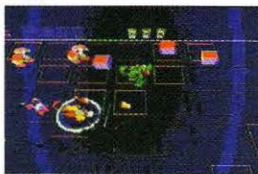


Sie können von all den Rampen, Ballfallen, Sound- und Lichteffekten nicht genug bekommen? Nachschub für alle Freunde der gepflegten Flipper-Simulation liefert Maxis mit Pinball 97 - drei komplett neue Tische mit highscore-verdächtigem Design wetteifern um die Gunst des Spielers. Für ein unverbindliches Probespiel empfehlen wir eine Runde „Mad Scientist". Da die voreingestellte Tastaturbelegung für ein deutsches Keyboard denkbar ungeeignet ist, sollten Sie vor dem ersten Spielen zunächst die Steuerung ändern.(Menü OPTIONS/PLAYER CONTROLS) Legen Sie den linken und rechten Flipperschläger am besten auf die [SHIFT]- und [STRG]-Tasten.

Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
Leertaste	Feder aufziehen und Ball einschießen
[Cursor-up]	Tisch von unten anrempeln
[ALT]	Menüleiste anzeigen/ausblenden
[F1]	Hilfe anzeigen
[F2]	Neues Spiel starten
[F3]	Pause
[F4]	Vollbild-/Fenstermodus
[F8]	Player Controls
[STRG]-S	Soundeffekte on/aus
[STRG]-M	Musikeffekte on/aus

Robotron X



Einen absoluten Klassiker der Videospiel-Geschichte („Robotron 2084" von Williams) hat GT Interactive neu aufgelegt: Robotron X ist ein astreines Arcade Action-Vergnügen, bei dem Sie sich als draufgängerischer Einzelkämpfer mutig einer Horde Robotrons stellen. Schnell erlernbar, originell aufgemacht (u. a. mit den Original-Soundeffekten) und absolut süchtigmachend. Aufgrund der zahlreichen belegten Tasten empfiehlt es sich, einen 4-Button-Joystick zur Steuerung zu verwenden. Die einzelnen Feuerknöpfe entsprechen dann den Schüssen in die vier Himmelsrichtungen.

Tastaturbelegung:

Taste	Bewegung nach...
E	Norden
F	Osten
D	Süden
S	Westen
R	Nordost
C	Südost
Z	Südwest
W	Nordwest
Taste	**Schuß nach...**
I	Norden
L	Osten
K	Süden
J	Westen
O	Nordost
Ö	Südost
N	Südwest
U	Nordwest

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 60, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 95

SimCopter



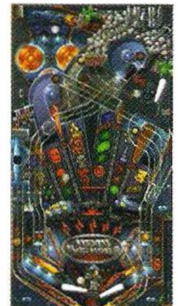
Spannender als ein Trip mit dem Herzblatt-Hubschrauber: die Maxis-Simulation ermöglicht Rundflüge in SimCity 2000-Städten, wobei lebensgefährliche Rettungseinsätze erledigt werden müssen. Mal sind's randalierende Spitzbuben, mal eskalierende Brände oder verletzte „Sims". Eine witzige Idee, umgesetzt in hochauflösender 3D-Grafik! Im Verzeichnis „SIMCOPTERDEMO/HELP/ENGLISH" finden Sie nach erfolgter Installation ein Tutorial im HTML-Format. Laden Sie die Datei „HELP.HTM" einfach in Ihren Internet-Browser.

Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
[F1]	Hilfe
M	Tränengas abfeuern
E	Helikopter verlassen
N	Nächsten Auftrag einsehen
R	Verfolgungsansicht ändern
[Cursor-left]	Linksdrehung
[Cursor-right]	Rechtsdrehung
[Cursor-up]	Vorwärts
[Cursor-down]	Rückwärts
A	Horizontal nach links gleiten
S	Horizontal nach rechts gleiten
Q	Flughöhe erhöhen
W	Flughöhe verringern
V	Wassersprüher herunterlassen
C	Wassersprüher hochziehen
B	Sprüher leeren
G	Bergungswinde herunterlassen
F	Winde hochziehen
T	Sicht ändern
[F2]	Feuerwehr alarmieren
[F3]	Ambulanz alarmieren
[F4]	Polizei alarmieren
[F5]	der Polizei den Weg weisen
[F6]	Stau auflösen
[F7]	Verbrecheraufhalten
[F8]	Gebäude evakuieren
[F9]	Menschenmenge zerstreuen
I	Kamera nach innen
K	Kamera nach außen
J	Kamera nach oben
L	Kamera nach unten
P	Kamera nach unten neigen
[STRG]-O	Gebäudestruktur ein-/ausblenden
[STRG]-G	Bodenstruktur ein-/ausblenden
[STRG]-D	Wechsel zwischen Tag und Nacht
[STRG]-M	Radio an/aus
[STRG]-Q	niedrige/hohe Grafikauflösung
[STRG]-S	Himmel an/aus
[STRG]-I	Tastaturliste einblenden
[ESC]	Spieloptionen
[SHIFT]-[Fx]	Notruf rückgängig machen (x = 2 bis 5)

Hardware-Voraussetzungen: 486DX4/100, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, Windows 95

Slamtilt



Diese Schuster bleiben bei ihren Leisten: unerschütterlich produziert 21st Century seit Jahr und Tag Flipper-Simulationen auf moderatem Niveau. Slamtilt! ist der Titel der jüngsten Variante, die erneut mit vier Flipper-Designs, solider SVGA-Grafik und akkuratem Kugelverhalten aufwartet. Auf dem „Mean Machines"-Tisch dürfen Sie bis zu 35 Mio. Punkte erflippern.

Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
Linke [SHIFT]-Taste	linker Flipper
Rechte [SHIFT]-Taste	rechter Flipper
Eingabetaste	Ball einwerfen
Leertaste	Tisch von unten anrempeln
Linke [ALT]-Taste	Tisch von links anrempeln
Rechte [ALT]-Taste	Tisch von rechts anrempeln

Hardware-Voraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM

Tigershark



Brachiale 3D-Action an Bord eines „Amphibien-Fahrzeugs" bietet Ihnen Tigershark von GT Interactive/N-Space. Der schnittige Kreuzer kann sich sowohl auf als auch unter dem Wasser fortbewegen und so in kritischen Situationen „abtauchen". Schnelle SVGA-Grafik, ruckelfreies Scrolling und abwechslungsreiche Missionen erwarten Sie in dieser Demo-Version.

Tastaturbelegung:

Bewegungen

Taste	Aktion
[Cursor-up]	nach unten neigen
[Cursor-down]	nach oben neigen
[Cursor-right]	nach rechts lenken
[Cursor-left]	nach links lenken
A	beschleunigen
Z	bremsen
Waffen-Kontrollen	
linke [STRG]-Taste	Bordkanone
Leertaste	Torpedo/Missile
C	Waffe auswählen
X	Ziel auswählen
Allgemeine Kontrollen	
[ESC]	Pause
S	Wegpunkt selektieren
[TAB]	Kamera auswählen
+ (numm. Tastenblock)	Fenster vergrößern
- (numm. Tastenblock)	Fenster verkleinern

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 60, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Windows 95

Tunnel B1



Ein 3D-Shoot 'em Up nach Maß: man nehme die Turbo-Grafik-Engine von Neon, veredle die Szenarien mit Gouraud-Shading und Texture-Mapping, platziere darin intelligent agierende Gegner und unterlege das Ganze mit einem motivierenden Soundtrack von Chris Hülsbeck - fertig ist der interaktive Adrenalinstoß. Die Demo-Version läßt Sie teilhaben an diesem Geschwindigkeitsrausch.

Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
[Cursor-right]	nach rechts lenken
[Cursor-left]	nach links lenken
[Cursor-up]	beschleunigen
[Cursor-down]	bremsen
[Pos1]	Ziel mit Primärwaffe erfassen
[Ende]	Ziel löschen
linke [STRG]-Taste	Primärwaffe abfeuern
Leertaste	Sekundärwaffe abfeuern
[Alt]+Cursortasten	zur Seite ausweichen
[F5] bis [F8]	Primärwaffe auswählen
[F1] bis [F4]	Sekundärwaffe auswählen
[ESC]	Pause
[TAB]	Kartenansicht

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 75, 16 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus

XS



Sie suchen einen 3D-Action-Shooter, der auch im Einzelspieler-Modus die Herausforderung eines Netzwerk-Deathmatchs bietet? Genau das verspricht SCI den Spielern von XS, das neben einer ausgereiften 3D-Engine, Dutzenden von Gegnern und Waffen und abwechslungsreich designten Levels mit einer erstaunlich hohen künstlichen Intelligenz aufwartet.

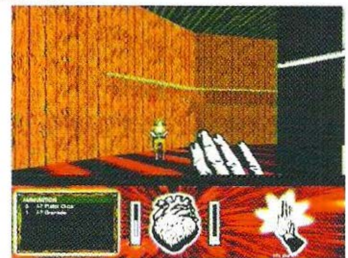
Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
[Cursor-right]	nach rechts gehen
[Cursor-left]	nach links gehen
[Cursor-up]	vorwärts
[Cursor-down]	rückwärts
Mausbewegungen	in alle Richtungen umsehen
linke Maustaste	Feuer
rechte Maustaste	Objekt benutzen

J	springen
P	Pause
Leertaste	Waffe auswählen
rechte [STRG]-Taste	Granate werfen
[F1]-[F4]	Drop-Kameras setzen
[F6]	Außenansicht mit fester Kamera

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 60, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte

ZPC



Eines der ungewöhnlichsten und eigenwilligsten 3D-Actionspiele der letzten Monate heißt ZPC, kommt von GT Interactive und bezieht seine Einmaligkeit insbesondere durch das surrealistische Comic-Ambiente, das grafisch fernab des Üblichen angesiedelt ist. Dazu ein populäres Spielprinzip, eine leistungsstarke 3D-Engine - wenn das kein Probespielchen wert ist!

Tastaturbelegung:

Taste	Aktion
[Cursor-right]	nach rechts drehen
[Cursor-left]	nach links drehen
[Cursor-up]	vorwärts
[Cursor-down]	rückwärts
Y/X	Sidestep
D/C	nach oben/unten schauen
A/S	nach links/rechts schauen
V	Blick nach vorne
[Bild-hoch]	vorherige Waffe auswählen
[Bild-runter]	nächste Waffe auswählen
Leertaste	Aktion ausführen
[TAB]	Automapping
[STRG]	Feuer
[SHIFT-Lock]	rennen/schwimmen

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 60, 8 MB RAM, Windows 95

LESER-EINSENDUNGEN



Wie Sie sicherlich selbst bemerkt haben, hat in Ausgabe 3/97 bei uns der Fehlerteufel zugeschlagen. Anstatt der neuen Lesereinsendungen wurden die aus der vorherigen Ausgabe versehentlich ein zweites Mal veröffentlicht. Auch ohne die zahlreichen Anrufe verwirrter Leser hätten wir die fehlenden Programme natürlich wiederholt. Im Verzeichnis LESER3 der CD-ROM finden Sie die vermißten Einsendungen. Die aktuellen Leserprogramme befinden sich im Verzeichnis LESER4. Bevor Sie eines dieser Spiele, Utilities oder Cheatprogramme starten, lesen Sie bitte die zugehörige Bemerkung und die eventuell vorhandenen TXT- oder README-Files auf CD-ROM.

Dir	Autor	Typ	Titel	Bemerkung
4-01	Andreas Windisch, 13355 Berlin	Level	c&c2	
4-02	Michael Simna, 52525 Heimberg	Level	c&c2	
4-03	Remo Bergmann, 14789 Wusterwik	Level	c&c2	
4-04	Hendrik Sangel, 59174 Kamen	Level	c&c2	
4-05	Tobias Fleiter, 33397 Rietberg	Level	c&c2	
4-06	Matthias Ottinger, 16303 Schwedt	Level	Siedler2	
4-07	Oliver Jürgens, 31180 Giesen	Level	Siedler2	
4-08	Sebastian Bauer, 59065 Hamm	Level	Siedler2	
4-09	Andreas Nabel, 22175 Hamburg	Level	Siedler2	
4-10	Steffen Bajinski, 66892 Miesau	Level	Siedler2	
4-11	Christian Friedrichs, 33121 Dellbrück	Spiel	Free Spirit	Geschicklichkeit
4-12	Uwe Mayer, 08223 Falkenstein	Spiel	Dogshot	Geschicklichkeit
4-13	Markus Hagedorn, 46465 Voerde	Spiel	H.i.Jonny	Geschicklichkeit
4-14	Rico Sonntag, 04277 Leipzig	Spiel	Quatra	Geschicklichkeit
4-15	Martin Schmidt, 03052 Cottbus	Spiel	Mega-Ball	Geschicklichkeit
4-16	Christian Huber, 82418 Murnau	Spiel	Wurmi	Geschicklichkeit
4-17	Ralph Erdt, 65529 Waldems	Spiel	Trek 5	Strategie
4-18	Stefan Bendisch, 08529 Plauen	Spiel	Plong	Geschicklichkeit
4-19	Kai Stammerjohann, 99880 W.hausen	Spiel	Minekeeper	Strategie
4-20	Sebastian Martens, 13156 Berlin	Spiel	Roulett	Simulation

Rainer Rosshirt meint dazu:

4-11

Christian Friedrichs hat ein nettes, kleines Spielchen gebastelt, das sehr stark an „Sokoban" erinnert, aber durchaus etwas Eigenständiges ist. Statt Kisten auf bestimmte Punke zu schieben, dienen die Kisten, um „Geister" (?) in die ewigen Jagdgründe zu befördern. Zwar sehen die Sprites grauenhaft aus, der Rest ist aber wirklich gelungen und bietet jede Menge Spaß.

4-12

Wir schreiben das Jahr 2005. Nach einem Atomunfall sind alle Hunde der Welt zu vegetarischen Pflanzenkillern mutiert. Ihre Aufgabe ist es, diesen Viechern den Garaus zu machen, bevor sie die Felder und Weideflächen der Erde vernichtet haben! DOCH: Üben Sie gut! Denn ein 2005 ist nicht mehr weit! Klingt etwas „merkwürdig", die Einleitung zu „Dogshot". Zudem sehen die Hunde auch mehr wie Katzen aus, doch fällt das bei der mickrigen Grafik auch schon nicht mehr auf. Insgesamt ein Ballerspielchen für zwischendurch - übel schnell. Bestens geeignet, seiner Maus mal etwas richtig Böses anzutun.

4-13

Peter Schloger beschert uns „S.Treck". Wie der Name unschwer erkennen läßt, geht es darum, ein Raumschiff durch die unendlichen Weiten des Weltraums zu steuern. Aber so unendlich sind die unendlichen Weiten gar nicht. Überall fliegen Gerümpel und Asteroiden herum, denen man ausweichen muß. Sieht professionell aus, hört sich ebenso an und spielt sich prima. Was will man mehr?

4-14

Das Ziel bei Quattro ist es, alle Felder eines jeweiligen Levels durch Betreten verschwinden zu lassen, um in den nächsten Level aufzusteigen. Dabei hat man die Möglichkeit, sich mit seinem Spielstein entweder ein oder zwei Felder weit fortzubewegen, um dieses Ziel zu erreichen. Wenn man ins „Aus" springt, verliert man seine bis dahin erspiehen Punkte und muß den Level von vorn beginnen. Mit einem Megasprung kann man sich vier Felder fortbewegen. Megasprünge sind allerdings begrenzt. Die ersten fünf Levels dienen zum Üben und Demonstrieren der verschiedenen Felder und sind daher noch einfach aufgebaut. Danach steigt die Schwierigkeit von Level zu Level an. Aber Vorsicht: extrem hoher Suchtfaktor!

4-15

„MEGA-BALL" ist ein recht einfaches Spiel. Ihre Aufgabe ist es, den Balken (oder wie immer Sie das Ding am unteren Bildschirm nennen wollen) so zu steuern, daß er nicht von den Kugeln getroffen wird. Für jedes erfolgreiche Ausweichen erhalten Sie 10 Punkte. Die Geschwindigkeit wird alle 50 Punkte um 1.000 erhöht. Sollten Sie von einem Ball getroffen werden, wird ein Leben abgezogen. Nach 5 Treffern ist das Spiel zu Ende. Zudem ist das Game echt pflegeleicht und funktioniert selbst auf besseren Taschenrechnern problemlos.

4-16

„Wurmi" orientiert sich auch an einer uralten Idee. Einfach so viele Punkte wie möglich sammeln, ohne daß der Wurm in sich selbst oder in die Wand hineinfährt und dabei stirbt. Man sammelt Punkte, indem man die farbigen Zahlen aufsammelt. Dabei wächst der Wurm um so viele Glieder, wie die Zahl angibt. Klingt einfach, ist einfach und macht einfach Spaß.

4-17

Von Ralph Erdt kommt „Trek 5", eine ganz neue Variante von „Schiffe-versenken". An der Grafik sollte noch gearbeitet werden - aber das Game gibt berechtigten Grund zur Hoffnung.

4-18

„Plong" ist die 199.645te Variante des Klassikers „Arkanoid". Aber es sieht wirklich gut aus, hört sich gut an und spielt sich sehr gut. Vielleicht gibt es ja noch niemanden (kann ich mir zwar nicht vorstellen), der noch kein „Halte-Kugel-Mit-Schläger-Im-Spielfeld-Und-Zerstöre-Steinchen-Spiel" hat.

4-19

Ich gehe einfach mal davon aus, daß jeder „Minesweeper" kennt. Es soll aber noch Leute geben, die sich gefegentlich im DOS tummeln. Wenn Sie dann auch nicht auf dieses Spielchen verzichten wollen, brauchen Sie „Minekeeper". Sinnvoll? Na ja - vielleicht hat ja jemand darauf gewartet.

4-20

Dieses Spiel nennt sich „Roulett". Soll ich wirklich erklären müssen, worum es geht? Fein - dann mach ich jetzt Feierabend.

Wenn Sie sich selbst an unserer Einsende-Aktion beteiligen möchten, so kopieren Sie bitte Ihr selbstgeschriebenes Spiel/Level/Utility auf eine Diskette und füllen Sie den Einsendecoupon im Tips&Tricks-Teil aus. Wenn uns Ihr Programm gefällt, könnte es schon mit der nächsten PC Games veröffentlicht werden. Vergessen Sie bitte nicht, eine README-Datei beizulegen, in der die Installation und die Bedienung Ihres Programms erklärt wird. Wir bitten Sie auch, das begrenzte Fassungsvermögen unserer CD-ROM zu berücksichtigen: Intros und Rendersequenzen lassen ein Programm schnell über 10 MByte und mehr anwachsen. Lesereinsendungen, die mehrere MByte umfassen, können wir leider nur in Ausnahmefällen berücksichtigen.
Die Adresse für Ihre Programmeinsendungen ist:

Computec Verlag • Redaktion PC Games
Kennwort: Programmeinsendungen
Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

ELEKTRONISCHE KLEINANZEIGEN



Unsere Rubrik Kleinanzeigen ist in mehrere Unterpunkte aufgeteilt. Je nachdem, ob Sie Hardware, Software oder sonstiges suchen, wählen Sie einfach die entsprechende Rubrik an. Auf Ihrer Suche nach dem gewünschten Artikel können Sie sich von Anfang bis Ende durchklicken oder sich von der eingebauten Suchfunktion unterstützen lassen. Suchen Sie beispielsweise nach einem Pentium- oder 486-er Prozessor, so genügt es, die Zeichenfolge „PENTIUM" bzw. „486" als Suchstring einzugeben. Wenn die von Ihnen vorgegebene Zeichenfolge in einer Anzeige gefunden wurde, blättert das Menüprogramm automatisch zum ersten passenden Eintrag vor. Wollen Sie die Suche mit dem selben Suchbegriff fortsetzen, so klicken Sie einfach erneut auf die Suchen-Taste - andernfalls werden Sie aufgefordert, einen neuen Begriff einzugeben.

PATCHES/BUGFIXES/UPDATES

Alien Trilogy Patch

Sie besitzen eine Grafikkarte vom Typ Matrox Mystique, Matrox Millennium, Cirrus Logic, Diamond Speedstar, Diamond Viper oder ARK 2000 PV und wollen damit Alien Trilogy betreiben? Dann empfehlen wir Ihnen die Installation dieses Patches, der Inkompatibilitäten zwischen den angesprochenen Karten und Acclaims 3D-Actionshooter beseitigt.

Deadlock Version 1.31

Mit dieser Version ist es nun erstmals möglich, Multiplayer-Spielstände zu speichern und zu laden. Des weiteren sind sämtliche, zum Teil sehr tiefgreifende Änderungen des V 1.30-Updates enthalten.

Warwind Version 1.2

Das mitgelieferte Programm ersetzt die bestehende Datei und ermöglicht den schnelleren und stabileren Betrieb des SSI-Echtzeit-Strategiespiels in Netzwerken sowie im Internet.

Shattered Steel Version 1.12

Zusätzlich zu den umfangreichen Verbesserungen der Version 1.11 beinhaltet dieses Update zum 3D-Kampfroboter-Spektakel aus dem Hause Interplay u. a. eine Chat-Funktion, so daß Sie in Multiplayer-Matches Nachrichten an Ihre Mitspieler versenden können.

Magic The Gathering: Battlemage Version 1.1a

Systemabstürze und Netzwerk-Probleme ade: wer von solchen Zwischenfällen genug hat, wendet diesen Patch auf der Version 1.1a an. Damit dürfte Acclaims Umsetzung des Trading Card-Klassikers tadellos funktionieren.

Age of Rifles Version 1.2

Der Patch zum historisch fundierten Hexagon-Strategiespiel von SSI behebt zahllose Bugs, vermeidet Systemabstürze und glänzt mit einer ganzen Reihe sinnvoller Verbesserungen. Dazu gehört auch die Möglichkeit, Szenarien via Zufallsgenerator zu erstellen.

Monster Truck Madness Patch (engl.)

Lange erwartet, jetzt endlich da: der Patch zum kernigen Microsoft-Rennspiel Monster Truck Madness.

M.A.X. Patch Version 1.03

Probleme beim Netzwerkbetrieb und Konflikte mit Grafikkarten (u. a. Matrox Mystique) vermeidet zukünftig dieser Patch für Interplays Hardcore-Strategiespiel M.A.X.

ATF Version 1.14 b (engl.)

Ein Muß für alle Besitzer der Flugsimulation ATF von Electronic Arts: verbesserte künstliche Intelligenz, erweiterte Unterstützung spezieller Grafikkarten, neue Features (u. a. Anwahl sämtlicher Flugzeuge) und mehr Stabilität im Multiplayer-Modus gehören zu den wichtigsten Merkmalen der neuen Version.

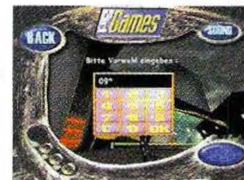
Blood & Magic V 1.01 (engl.)

Der ärgerliche Bug in Level 3 wurde ausgemerzt. Des weiteren können Sie mit verbesserter Performance bei Modem-/Nullmodem-Spielen nach Installation dieser Version rechnen.

Cave Wars

Der Patch für das Strategiespiel von Avalon Hill ermöglicht insbesondere die Festlegung der Levels pro Spiel.

COMMAND & CONTACT



Wie wir in den letzten Ausgaben immer wieder angekündigt haben, weiten wir unsere Modemspiel-Aktion auf verschiedene andere Spiele aus. Die im Menü befindlichen Spiele sind lediglich zur Anregung Ihrer Phantasie gedacht. Grundsätzlich ist jedes modemtaugliche Spiel in dieser Rubrik denkbar. Wenn Sie sich an der Aktion beteiligen möchten, genügt es, den Command & Contact-Coupon aus dem Tips&Trick-Teil auszufüllen, und an den

Computec Verlag • Kennwort „Command & Contact" • Isarstraße 32-34 • 90451 Nürnberg

zu senden. Wenn Sie an der Aktion nicht mehr länger teilnehmen möchten, bitten wir Sie, uns kurz schriftlich zu benachrichtigen - Ihr Name wird dann umgehend aus der Liste gelöscht.

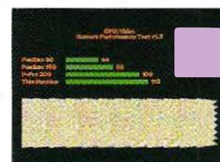
Bedienungshinweise:

Diese Rubrik verfügt über eine ähnliche Benutzeroberfläche wie die elektronischen Kleinanzeigen. In einem Telefon-Tastenfeld können Sie einen Suchstring festlegen. Kommen Sie beispielsweise aus Nürnberg, so geben Sie die Vorwahl „0911" ein und warten, bis das PC Games-Menü Ihnen die passenden Einträge herausfiltert.. Wir haben die Liste der Teilnehmer übrigens so organisiert, daß Orte mit ähnlicher Postleitzahl nah beieinander stehen. Sollte für Ihre Vorwahl also kein Teilnehmer vorhanden sein, so geben Sie als Suchstring einfach die vorgegebene „0" an. Blättern Sie die Liste durch und suchen Sie nach nahegelegenen Wohnorten. Eine andere Möglichkeit wäre, nur den Anfang Ihrer Telefonvorwahl als Suchkriterium einzugeben, also beispielsweise „091". Damit wird dann zum ersten Eintrag aus Ihrem Großraum vorgeblättert.

SPECIAL

Shiny Game-Performance-Benchmark

Auf dieses kleine Utility haben wir Spieler seit Jahren gewartet! Actionspiel-Guru David Perry hat ein Programm entwickelt, mit dem die Spiele-Performance (die Geschwindigkeit) Ihres Rechners zuverlässig getestet wird. Anstatt nur die Prozessorleistung und/oder die Grafikkarte auszumessen, wird vom Shiny-Game-Performancer die Tauglichkeit Ihres Rechners für 3D-Spiele gemessen. Im Verzeichnis „UTIL\SHINY" der CD-ROM finden Sie zwei Versionen. Das Utility „PERF_DOS.EXE" mißt die Geschwindigkeit bei DOS-basierten Spielen und „PERF_W95.EXE" berechnet die entsprechenden Windows-95-Werte. Um Sie ein bißchen neidisch zu machen: der schnellste Rechner in der PC Games-Redaktion wurde mit stattlichen 113 Punkten bewertet!





„nur auf PC Games Plus"

CLAIM TO POWER VOLLVERSION

Mit Claim to Power erhalten Käufer und Abonnenten der PC Games PLUS (erkennbar an dem gelb unterlegten PLUS-Logo auf der Titelseite) eines der ersten Strategiespiele, das von den multimedialen Fähigkeiten von Windows 95 Gebrauch macht. Das rundenbasierte Spiel ist etwa so einfach wie das klassische Spiel Risiko, durch die vielen Länder mit jeweils eigenen Bodenschätzen und Ereignissen wird das taktische Geschick des Spielers allerdings stärker gefordert.

CLAIM TO POWER, das übersetzt in etwa Herrschaftsanspruch bedeutet, kann von bis zu sechs Spielern gleichzeitig - an einem Computer oder über Netzwerk und Modem an mehreren Computern - gespielt werden.

Ziel ist es, ein fiktives Land durch Handel und Strategie zu befrieden. Um das zu erreichen, ist es notwendig, sich seiner Widersacher zu entledigen. Das Spiel bezieht sich auf einen in der Vorgeschichte begangenen „Verrat" an dem damaligen Regenten. Nach nun vielen vergangenen Jahren ist der kleine Knabe zu einem jungen Mann herangereift, der nun das Erbe seine Onkels antreten will. Dazu muß er allerdings die einstmaligen Feinde seines Onkels niederwerfen und diese ihrer Länder entheben.

Knapp 500 verschiedene Zufallsereignisse runden die Vielfältigkeit des Spiels ab. CLAIM TO POWER, ein Spiel, auf das Sie Ihren Anspruch geltend machen sollten.

Systemvoraussetzungen

Windows 95, 486DX33, 8 MB RAM, Maus,
DoubleSpeed-CD-ROM
Optional: Windows 95 kompatible Soundkarte

Die Installation

Das Programm kopiert sich nicht auf die Festplatte, lediglich eine Konfigurationsdatei und die Spielstände werden auf der Festplatte C: in das Hauptverzeichnis geschrieben. Eine Installation im üblichen Sinn entfällt also.

Wichtiger Hinweis

Dieses Spiel ist nur unter Windows 95 lauffähig. Unter DOS und unter Windows 3.x (selbst mit WinG und Win32S-Erweiterung) können Sie dieses Programm nicht starten.

Der Spielstart

Legen Sie bitte dazu die CD in Ihr Laufwerk ein. Öffnen Sie im Explorer ein Fenster für dieses Laufwerk (in der Regel Laufwerk D:). Starten Sie nun das Programm „CTP.EXE", indem Sie doppelt auf diesen Explorer-Eintrag klicken.

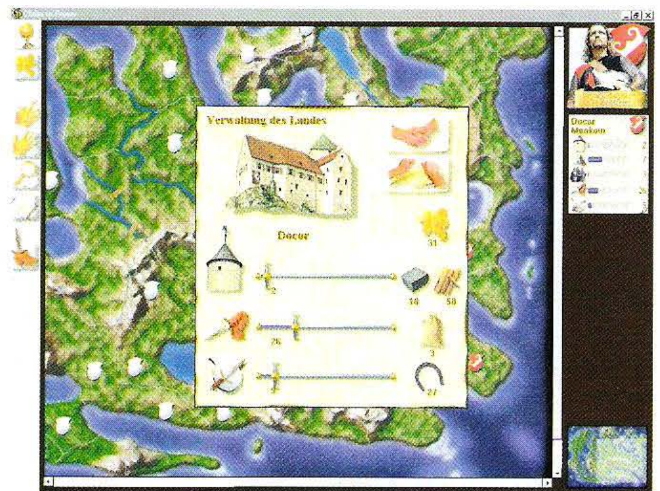
Die Anleitung

Um die komplette Anleitung zu lesen, starten Sie das Programm „ANLEITUN.BAT", das sich im Hauptverzeichnis der CD-ROM befindet. Von diesem Programm aus können Sie die Anleitung auch ausdrucken.

Bei technischen Problemen mit der Cover-CD-ROM und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline:
09 11/30 50 30.



Die Karte informiert Sie auf einen Blick über die politische und wirtschaftliche Lage eines Landes. Auch die Truppenstärke läßt sich hier erfahren.



In einfachen grafischen Menüs können Sie Ihre Ressourcen in den Aufbau einer Stadt oder in die Ausbildung Ihrer Truppen verteilen.

CHARTS

Karstadt Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Publisher	Entwickler	im...Monat
1	1	C&C: Alarmstufe Rot	Virgin	Westwood	3
2	-	Diablo	Bomico	Blizzard	1
3	6	Gold Games	Topware	Diverse Hersteller	4
4	2	Power F1	Eidos Interactive	Domark	2
5	13	Flight Simulator 5.1	Microsoft	Microsoft	8
6	8	Tomb Raider	Eidos Interactive	Core Design	3
7	-	M.A.X.	Acclaim	Interplay	1
8	3	Grand Prix 2	MicroProse	MicroProse	7
9	11	Die Siedler 2	Blue Byte	Blue Byte	9
10	5	Die Siedler 2: Mission Disk	Blue Byte	Blue Byte	2
11	4	Bundesliga Manager 97	Software 2000	Software 2000	3
12	9	FIFA Soccer 97	Electronic Arts	EA Sports	3
13	14	Bleifuß 2	Virgin	Graffiti	3
14	-	NBA Live 97	Electronic Arts	EA Sports	1
15	-	Rayman	UBI Soft	UBI Soft	1
16	16	Creatures	Warner Interactive	Millennium	3
17	-	DSF Fußball Manager	Sierra	Sierra	1
18	12	Hugo 4	ITE	ITE	3
19	19	Schleichfahrt	Blue Byte	Blue Byte	3
20	7	Privateer 2 - The Darkening	Electronic Arts	Origin	2

Joysoft Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Publisher	Entwickler	im...Monat
1	1	Diablo	Bomico	Blizzard	2
2	4	M.A.X.	Accloim	Interplay	2
3	5	Master of Orion 2	MicroProse	MicroProse	3
4	-	Flying Corps	Koch Media	Rowan Software	1
5	7	Tomb Raider	Eidos Interactive	Core Design	3
6	2	C&C 2: Alarmstufe Rot	Virgin	Westwood	3
7	12	Lord of the Realms 2	Sierra	Sierra	2
8	-	Discworld 2	Psygnosis	Psygnosis	1
9	3	NBA Live 97	Electronic Arts	EA Sports	2
10	-	Have a Nice Day	Magic Bytes	Magic Bytes	1
11	6	Privateer 2 - The Darkening	Electronic Arts	Origin	2
12	8	Das schwarze Auge 3	Topware	Attic	3
13	18	Star General	Mindscape	SSI	2
14	15	Perfect Grand Prix	Prism Leisure	Prism Leisure	2
15	-	Magic the Gathering	Acclaim	Acclaim	1
16	9	FIFA Soccer 97	Electronic Arts	EA Sports	3
17	-	Terminator Skynet	Virgin	Bethesda Softworks	1
18	13	Heroes of Might & Magic 2	3DO Studios	New World Computing	2
19	-	Sega Rally	Sega	Sega	1
20	-	Creatures	Warner Interactive	Millennium	1

Der klare Gewinner dieses Monats ist wohl Diablo. Bei Karstadt ist Blizzards Dungeonhatz der höchste Neueinsteiger, bei Joysoft hält Diablo sich weiterhin auf dem ersten Platz. M.A.X. heftet sich aber nun dicht an die Fersen, konnte es sich bei Joysoft doch vom vierten auf den zweiten Platz verbessern und bei Karstadt immerhin auf Platz sieben einsteigen. Weiterhin auf dem Weg nach unten sind FIFA Soccer 97 und Bleifuß 2.

Unsere Referenz - PC Ga

RANKING

Als einzigen Neuzugang läßt sich in diesem Monat MDK verzeichnen. Was Shiny mit diesem Spiel auf die Beine gestellt haben, ist für das Genre 3D-Actionspiele geradezu sensationell. Im Bereich der Sportspiele behält EA Sports mit den aktuellen Versionen von NHL, NBA und FIFA immer noch die Oberhand.

Adventures/Rollenspiele

Interactive Movie

Gabriel Knight 2	Sierra	2/96

Klassisches Adventure

Baphomets Fluch	Virgin	10/96
Das Rätsel des Master Lu	Sanctuary Woods	5/96
Day of the Tentacle	LucasArts	7/93
Indiana Jones 4	LucasArts	10/92
Monkey Island 2	LucasArts	
Normality Inc.	Gremlin Interactive	8/96
Simon the Sorcerer 2	AdventureSoft	9/95
The Dig	LucasArts	1/96
Zork: Nemesis	Activision	6/96

Rollenspiel

Das Schwarze Auge 2	Attic	7/94
Stonekeep	Interplay	1/96
Ultima 8: Pagan	Origin	5/94
Ultima Underworld 1+2	Origin	10/93

Strategie/Wirtschaft

Rundenbasiert

Ascendancy	The Logic Factory	10/95
Battle Isle 3	Blue Byte	10/95
Civilization 2	MicroProse	5/96
Colonization	MicroProse	11/94
Fantasy General	SSI	5/96
Jagged Alliance 2	Sir-Tech	11/96
Master of Orion 2	MicroProse	11/96

Echtzeit

Command & Conquer 2	Westwood Studios	12/96
WarCraft 2	Blizzard	2/96
Z	Warner Interactive	8/96

Wirtschaft („Aufbau-Spiele“)

Die Siedler 2	Blue Byte	6/96
SimCity 2000	Maxis	3/94
Theme Park	Bullfrog	9/94
Transport Tycoon	MicroProse	12/94

Management

Anstoß	Ascaron	2/94
Bundesliga Manager 97 V 1.30	Software 2000	3/97
Capitalism	Interactive Magic	12/95
F1 Manager 96	Software 2000	5/96
Hattrick	Ikarion	7/95

Sportspiele

Fußball

Euro 96	Gremlin Interactive	8/96
FIFA Soccer 97	Electronic Arts	1/97

Basketball

NBA Live 97	Electronic Arts	3/97

Golf

Links LS	Access	10/96
PGA Tour Golf 96	Electronic Arts	12/95

Football

John Madden Football 97	Electronic Arts	12/96

Baseball

Hardball 5	Accolade	

Rugby

EA Rugby	Electronic Arts	9/95

Billard

Virtual Pool	Interplay	7/95
Virtual Snooker	Interplay	5/96

Eishockey

NHL Hockey 97	Electronic Arts	12/96

Simulationen

Rennsport

Grand Prix 2	MicroProse	4/96
Indy Car Racing 2	Virgin	1/96
NASCAR Racing	Virgin	2/95

U-Boot

Command: Aces of the Deep	Sierra	1/96
Fast Attack	Sierra	5/96

Kampfflugzeug

Flying Corps	empire	3/97
Strike Commander	Origin	7/93
TFX 2: EF 2000	Ocean	1/96

Zivile Luftfahrt

Flight Unlimited	Looking Glass	7/95

Helikopter

AH-64 D Longbow	Origin	7/96
Apache Longbow	Interactive Magic	10/95
Hind	Digital Integration	9/96
Das Hexagon-Kartell	Ascaron	1/97

Panzer

Armored Fist	NovaLogic	1/95

mes empfiehlt

Action

Rennspiel

Bleifuß 2	Virgin	11/96
The Need for Speed	Electronic Arts	1/96
Sega Rally	Sega	2/97
Have a N.I.C.E Day	Magic Bytes	2/96

Beat ´em Up

Virtua Fighter PC	Sega	8/96
WWF Wrestlemania	Acclaim	1/96

Jump & Run

Aladdin	Virgin	11/94
Earthworm Jim 1	Activision	3/96
Earthworm Jim 1+2	Rainbow Arts	4/96
Pitfall: The Mayan Adventure	Activision	11/95
Rayman	Ubi-Soft	1/96

Flipper

Pro Pinball: The Web	empire	1/96
Tilt	Virgin	3/96

Action-Adventure

Crusader: No Remorse	Origin	12/95
Little Big Adventure	Electronic Arts	1/95
Diablo	Blizzard	2/97

3D-Action

Descent 2	Interplay	5/96
Magic Carpet 2	Bullfrog	11/95
MDK	Shiny	4/97
MechWarrior 2: Merc.	Activision	12/96
System Shock	Origin	11/94
Terra Nova	Looking Glass	5/96
Tomb Raider	CORE Design	1/97
Terminator: SkyNET	Bethesda Softworks	2/97

SciFi Action

Privateer 2	Origin	12/96
Schleichfahrt	Blue Byte	12/96
TIE Fighter	LucasArts	9/94
Wing Commander 3	Origin	2/95
Wing Commander 4	Origin	4/96

Shoot ’em Up

Rebel Assault 2	LucasArts	1/96
Panzer Dragoon	Sega	2/97

So erreichen Sie uns:

Anschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion: PC Games
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

CompuServe
100567,3006 (Oliver Menne)
100145,2434 (Thomas Borovskis)
100727, 3425 (Petra Maueröder)
100546,3040 (Harold Wagner)
101510,112 (Rainer Rosshirt)
73233, 742 (Markus Krichel)

Internet
armenne@pcgames.de (Oliver Menne)
tsborovskis@pcgames.de (Thomas Borovskis)
pamaueroeder@pcgames.de (Petra Maueröder)
hdwagner@pcgames.de (Harald Wagner)
rrosshirt@pcgames.de (Rainer Rosshirt)
73233.742@compuserve.com (Markus Krichel)

Sollten Sie Fragen zu einem Spiel, zum Abo oder einer unserer CD-ROMs haben, so blättern Sie bitte auf Seite 74. Hier finden Sie alle nötigen Informationen.

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion:
Richard Schöller

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:
Herbert Aichinger, Hans Ippisch, Petra Maueröder, Rainer Rosshirt, Florian Stangl, Harold Wagner

Redaktion USA:
Markus Krichel, Longmont, Colorado

Redaktionsassistenz:
Michael Erlwein

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titelgestaltung:
Simon Schmid

Titel:
Psygnosis

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schrout

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Kopierservice Coverdisk
Astat Media GmbH

Abonnement:
PC Games kostet im Jahres-Abo mit CD-ROM DM 108,- und mit Vollversion DM 204,-

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Anzeigenverkauf:

Computec Verlagsbüro Nürnberg
Isarstraße 34, 90451 Nürnberg
Telefax: 09 11/64 27 86 0
Telefon: 09 11/9 68 32-0

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat 09 11/9 68 32-19
Wolfgang Menne 09 11/9 68 32-43

Disposition:
Tonja Kaiser 09 11/9 68 32-32

Computec Verlagsbüro Duisburg
Folkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax: 02 03/3 05 11-555
Telefon: 02 03/3 05 11-11

Anzeigenverkauf:
Thomas Kammer 02 03/3 05 11-551
Oliver Diemers 02 03/3 05 11-554
Thomas Diel 02 03/3 05 11-552

Disposition:
Gisela Borsch 02 03/3 05 11-553

verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 9 vom 1.9.1996

Einem Teil der Auflage liegen Beilagen des Computec Verlags.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg & der Allensbacher Werbeanalyse (AWA)



Verkaufte Auflage IV. Quartal 1996 265.421 Exemplare

Inserentenverzeichnis

C = im CD-ROM-Teil, T = im Tips&Tricks-Teil

688 Hunter Killer	Origin	U-Boot-Simulation	Mai 97
Actua Golf	Gremlin Interactive	Sportspiel	2. Quartal 97
Actua Tennis	Gremlin Interactive	Sportspiel	2. Quartal 97
AD&D: Descent to Undermountain	Interplay	Action-Rollenspiel	Mai 97
AD&D: Dragon Dice	Interplay	Rollenspiel	3. Quartal 97
AD&D: Iron and Blood	Acclaim	Beat 'em Up	3. Quartal 97
Adidas Power Soccer	Psygnosis	Sportspiel	2. Quartal 97
Agents of Justice	MicroProse	Strategie	2. Quartal 97
Air Warrior 2	Interactive Magic	Flugsimulation	April 97
Al Capone	Magic Bytes	Strategie/WiSim	2. Quartal 97
Alexander der Große	Interactive Magic	Strategie	April 97
Alphastorm	Psygnosis	Strategie/WiSim	2. Quartal 97
Anstoß 2	**Ascaron**	**Wirtschaftssimulation**	**4. Quartal 97**
Armored Fist 2.0	NovaLogic	Panzer-Simulation	Juni 97
Atlantis	Cryo	Adventure	April 97
Batman Forever: The Arcade Game	Acclaim	Beat 'em Up	April 97
Battletech: MechCommander	Broderbund	Action	Mai 97
Betrayal in Antara	Sierra	Rollenspiel/Strategie	Juni 97
Birthright	Sierra	Rollenspiel	Juni 97
Blade Runner	Virgin/Westwood Studios	Adventure	3. Quartal 97
BladeForce	Studio 3DO	3D-Action	2. Quartal 97
Blast Chamber	Activision	Arcade Action	Februar 97
Blood	3D-Realms	3D-Action	2. Quartal 97
Bomberman	Acclaim	Arcade Action	Mai 97
British Open	Looking Glass	Sport/Golf	2. Quartal 97
Bug! Too	Sega	Jump & Run	April 97
Citizens	Cranberry Source	Strategie/WiSim	2. Quartal 97
Colony Wars	Psygnosis	SciFi-Action	3. Quartal 97
Comanche 3.0	**NovaLogic**	**Action-Flugsimulation**	**April 97**
Command & Conquer 3: Tiberium Sun	**Virgin/Westwood Studios**	**Echtzeit-Strategie**	**4. Quartal 97**
Condemned	Acclaim/Probe	Flugsimulation	4. Quartal 97
Conquest Earth	**Eidos Interactive**	**Echtzeit-Strategie**	**Mai 97**
Constructor	Acclaim	Wirtschaftssimulation	Mai 97
Creation	Bullfrog	Simulation/Strategie	3. Quartal 97
Curse of Monkey Island (MI 3)	**LucasArts**	**Adventure**	**3. Quartal 97**
Dark Colony	Gametek	Echtzeit-Strategie	Juni 97
DarkEarth	Mindscape	Action-Adventure	2. Quartal 97
Dark Reign	Activision	Echtzeit-Strategie	2. Quartal 97
Daylight Conflict	Electronic Arts	Action-Flugsimulation	2. Quartal 97
Demon Driver	Philips Media/Haiku Studios	Rennspiel	2. Quartal 97
Demonworld	Ikarion	Strategie	2. Quartal 97
Dominion	**7th Level**	**Echtzeit-Strategie**	**Mai 97**
Dungeon Keeper	**Bullfrog**	**Action/Strategie**	**Juni 97**
European Air War	MicroProse	Flugsimulation	2. Quartal 97
Extreme Assault	**Blue Byte**	**Action-Flugsimulation**	**Mai 97**
Falcon 4.0	**MicroProse**	**Flugsimulation**	**2. Quartal 97**
FIFA Soccer Manager	EA Sports	Wirtschaftssimulation	April 97
Flight Unlimited 2	Looking Glass	Flugsimulation	Juni 97
Floyd (Greetings from Planet Earth)	**Adventure Soft**	**Adventure**	**Mai 97**
Flughafen-Manager	21st Century	Wirtschaftssimulation	2. Quartal 97
Formel 1 (3DFX)	**Psygnosis**	**Rennspiel**	**April 97**
Formel 1 (Direct 3D)	**Psygnosis**	**Rennspiel**	**Mai 97**
G-Police	Psygnosis	Action	3. Quartal 97
G.U.R.P.S.: Fallout	Interplay	Rollenspiel	2. Quartal 97
Grand Prix Legends	Sierra/Papyrus	Rennsimulation	4. Quartal 97
Hattrick! Wins	**Ikarion**	**Wirtschaftssimulation**	**2. Quartal 97**
Heart of Darkness	Virgin/Amazing Studios	Jump & Run	2. Quartal 97
iF22ASF	Interactive Magic	Flugsimulation	April 97
iM1A2 Abrams	Interactive Magic	Panzer-Simulation	April 97
Independence Day	Fox Interactive	Action	Mai 97
Interstate 76	Activision	3D-Action	Mai 97
Into the Shadows	GT Interactive	3D-Action/Rollenspiel	3. Quartal 97
Island of Dr. Moreau	Psygnosis	Action-Adventure	3. Quartal 97
Jedi Knight	**LucasArts**	**3D-Action**	**3. Quartal 97**
King's Quest 8: The Mask of Eternity	**Sierra**	**Adventure**	**2. Quartal 97**
Kuala Lumpur - Journey to the Edge (dt.)	Broderbund	Adventure	April 97
Lands of Lore 2: Götterdämmerung	**Virgin/Westwood Studios**	**Rollenspiel**	**2. Quartal 97**
Little Big Adventure 2	**Adeline**	**Geschicklichkeit**	**2. Quartal 97**
Lost Vikings 2 - Norse by Norsewest	Acclaim	Geschicklichkeit	April 97
Magic The Gathering	MicroProse	Rollenspiel/Strategie	2. Quartal 97
Magic The Gathering: Battlemage (dt.)	Acclaim	Strategie	April 97
Marble Drop	Virgin/Maxis	Geschicklichkeit	Mai 97
Mario Andretti Racing 97	Electronic Arts	Rennspiel	2. Quartal 97
Master of Dimension	Eidos Interactive	Adventure	1. Quartal 97
MetalTek	Microsoft	3D-Action	2. Quartal 97
MicroMachines 3	Codemasters	Rennspiel	2. Quartal 97

Game It! präsentiert **GAME HITS**

Fast schon inflationär: die Flut an Echtzeit-Strategiespielen, die 1997 auf den Markt kommen. Weiterhin auffällig: Spiele von LucasArts und Westwood werden von unseren Lesern durchweg am sehnsüchtigsten erwartet. Die Hervorhebungen kennzeichnen wie immer die gefragtesten Highlights. Welche Neuerscheinungen im März bei Versandhändlern, in Kaufhäusern und Softwareshops erhältlich sind, haben wir für Sie auf der Vorschau-Seite zusammengestellt.

MiG Alley	Empire	Flugsimulation	2. Quartal 97
Millennium Four: The Right	5DGames	3D Action	Oktober 97
Mindwarp	Maxis	3D-Action	4. Quartal 97
Monster Trucks	Psygnosis	Rennspiel	Mai 97
Moto Racer	Electronic Arts	Rennspiel	2. Quartal 97
Myst 2: Riven	Broderbund	Adventure	September 97
Nightmare Creatures	Mindscape	Action-Adventure	3. Quartal 97
Outlaws	LucasArts	3D-Action	2. Quartal 97
Outpost 2	Sierra	Strategie	August 97
Panzer General 3D	Mindscape	Strategie	3. Quartal 97
PaxImperia 2	THQ	Strategie	2. Quartal 97
Perfect Weapon	Electronic Arts	Action-Adventure	2. Quartal 97
Pete Sampras Extreme Tennis	Codemasters	Sportspiel	2. Quartal 97
pod	Ubi-Soft	Rennspiel	April 97
Police Quest SWAT 2	Sierra	Simulation	Oktober 97
Populous 3	**Electronic Arts**	**Strategie**	**4. Quartal 97**
Premier Manager 97	Gremlin Interactive	Wirtschaftssimulation	Mai 97
Q.A.D.	Philips Media/Cranberry Source	3D-Action	2. Quartal 97
Quest For Glory 5: Dragonfire	Sierra	Adventure	3. Quartal 97
R.I.O.T.	Psygnosis	Action/Sport	Mai 97
Rayman 2	Ubi-Soft	Jump & Run	2. Quartal 97
Re-Loaded	Gremlin Interactive	Arcade Action	Mai 97
Rebellion	LucasArts	Strategie	Juni 97
Red Baron 2	**Sierra**	**Flugsimulation**	**Mai 97**
Redneck Rampage	Acclaim/Interplay	3D-Action	Mai 97
Resident Evil	Virgin	3D-Action-Adventure	2. Quartal 97
Return to Krondor	7th Level	Rollenspiel	2. Quartal 97
Riverworld	Cryo	Adventure	April 97
Sandwarriors	Gremlin Interactive	SciFi-Action	Mai 97
Scarab	Electronic Arts	3D-Action/Strategie	2. Quartal 97
Sentinent	Psygnosis	Rollenspiel	2. Quartal 97
Shadow Warrior	3D Realms	3D-Action	3. Quartal 97
Shivers 2	Sierra	Adventure	April 97
Siege	Konami	Echtzeit-Strategie	3. Quartal 97
Sierra Pro Pilot	Sierra	Flugsimulation	Juni 97
Simon the Sorcerer 3	**Adventure Soft**	**Adventure**	**4. Quartal 97**
Soviet Strike	Electronic Arts	Flugsimulation	2. Quartal 97
Speedster	Psygnosis	Rennspiel	Mai 97
Spiderman 2099	Mindscape	Beat 'em Up	2. Quartal 97
Stadt der Verfluchten Seelen	Sierra	Adventure	2. Quartal 97
Star Trek: Generations	**MicroProse**	**Adventure**	**April 97**
Star Trek: Return to Volcano	**Interplay**	**Adventure**	**2. Quartal 97**
Star Trek: Starfleet Academy	**Interplay**	**SciFi-Action**	**Mai 97**
StarCraft	**Blizzard**	**Strategie**	**4. Quartal 97**
Steel Legions	Eidos Interactive	3D-Action/Strategie	Juni 97
Stratosphere	Acclaim	Strategie	Juni 97
Strike Force	Sierra	Flugsimulation	2. Quartal 97
Terracide	Eidos Interactive	SciFi-Action	Mai 97
Test Drive Off-Road	Accolade	Rennspiel	Mai 97
The Dark Project	Looking Glass	Rollenspiel	November 97
The Fallen	Psygnosis	Adventure	2. Quartal 97
The Last Express	Broderbund	Adventure	April 97
The Need for Speed 2	**Electronic Arts**	**Rennspiel**	**April 97**
TheQuivering	Gametek	Action-Adventure	Mai 97
TheX-Files	Fox Interactive	Adventure	3. Quartal 97
Thunder Truck Rally	Psygnosis	Rennspiel	3. Quartal 97
Tigershark	GT Interactive	3D-Action	April 97
UEFA Champions League 1996/97	Philips Media	Sportspiel	2. Quartal 97
Ultima 9	Origin	Rollenspiel	3. Quartal 97
Ultima Online	Origin	Rollenspiel	2. Quartal 97
Vette	MicroProse	Rennspiel	2. Quartal 97
Virtua City PD	Sega	Arcade Action	April 97
VirtualOn	Sega	Arcade Action	Juni 97
Warbreeds	Broderbund	Strategie	August 97
Warlords 3	Broderbund	Strategie	Juli 97
wipEout 2097	Psygnosis	Rennspiel	Mai 97
Woodruff 2	**Sierra/Coktel Vision**	**Adventure**	**2. Quartal 97**
World Club Football	Ubi-Soft	Fußballspiel	3. Quartal 97
World Wide Soccer	Sega	Sportspiel	Mai 97
X-Car	Virgin/Bethesda Softworks	Rennspiel	2. Quartal 97
X-COM: The Apocalypse	**MicroProse**	**Strategie/Action**	**2. Quartal 97**
X-Fighters	Sierra	Flugsimulation	3. Quartal 97
X-Wing vs. TIE Fighter	**LucasArts**	**Action**	**Mai 97**
Xenophage	3D Realms	Beat 'em Up	2. Quartal 97
Yoda Stories	LucasArts	Geschicklichkeit	Mai 97
Zombieville	Psygnosis	Adventure	3. Quartal 97

Area 51

Dauerfeuer

Überraschung: Auf dem sagenumwobenen Militärstützpunkt Area 51 haben sich kampflustige Vertreter einer außerirdischen Rasse breitgemacht. Da Reden nichts nützt, greifen Sie zur Waffe und räumen gründlich auf.

Arcade-Jüngern wird der Spielautomat Area 51 ein Begriff sein, den Midway einst für Atari programmierten. Die PC-Umsetzung gleicht dem Vorbild bis auf das Fehlen der Plastikwumme, die durch Maus, Joystick oder Tastatur ersetzt wird. Wer allerdings ernsthafte Aussichten auf einen Sieg über die schleimigen Weltraummonster wünscht, darf die Tasten getrost außen vor lassen - reaktionsschnelles Zielen ist damit unmöglich.

Die Handlung um den besetzten Stützpunkt der US-Militärs wird von farbenfrohen digitalisierten Videos dargestellt, die nur in äußerst begrenztem Umfang beeinflußt werden können. Grundsätzlich rühren Sie am Joystick oder der Maus herum, bis das Fadenkreuz auf einen der Bösewichte zeigt, dann wird mit einer Taste geballert und mit der anderen nachgeladen, sobald das Magazin leer ist. Klingt einfach, ist es im Prinzip auch: Hat man Area 51 zwei-, dreimal gespielt, kennt man die Stellen, an denen die Gegner auftauchen, sehr genau und läßt den Monstern keine Chance. Wenn da nicht die vier Schwierigkeitsgrade wären, denn nur auf „Neuling" eignet sich das Spiel zur Entspannung; die anderen drei Einstellungen sind alles andere als von Pappe. Damit das Alien-Spektakel nicht gleich am ersten Tag durchgezockt ist, gibt es ein paar kleine Extras. Zum einen rennen die etwas tolpatschigen Kollegen Ihrer Spezialeinheit gerne mal unmotiviert durchs Bild, was bei nervösen Zeitgenossen zu Schnellschüssen und im Falle eines Treffers zum Verlust eines der fünf Leben führt. Außerdem stehen jede Menge Treibstoff-Fässer herum, die durch den Beschuß lautstark explodieren und nicht nur die Gegner eliminieren, sondern auch manchmal Geheimräume freigeben. Gleiches gilt übrigens für die meisten Einrichtungsgegenstände, die sich in die Luft jagen lassen. Sogar hinter Bildern, Monitoren und Feuerlöschern verbirgt sich die eine oder andere Handgranate oder ein zusätzliches Leben. Gerade die kleinen „Überraschungseier" sind überlebenswichtig, da in späteren Levels die Aliens, die sich als von den Militärs mit einem Virus genmanipulierte Wesen entpuppen, nur noch in großen, schwerbewaffneten Scharen auftreten. Ein Zwei-Spieler-Modus sorgt für gemeinsame Adrenalinstöße und läßt dank der getrennten Trefferabrechnung gesunde Konkurrenz für den Eintrag in die Highscore-Liste entstehen.

Florian Stangl



Selbst wenn gerade ein Gegner auf Sie anlegt, sollten Sie sich die Zeit nehmen, nach nützlichen Gegenständen zu suchen.



Sogar von einem Jeep aus schlagen Sie sich mit den Bösewichten herum.



So nahe sollten Sie die Gegner erst gar nicht herankommen lassen.

Statement



Über Sinn und Unsinn von Spielen wie Virtua Cop mag man streiten, der Spaßfaktor ist jedenfalls enorm. So simpel das Eliminieren der Gegner auch ist, so motivierend ist es, da Geheimräume und neue Waffen vom Spieler gefunden werden wollen. Sind alle Levels geschafft, bleibt noch der Mehrspieler-Modus, der immer wieder für ein schnelles Match zwischendurch gut ist. Kritik muß dennoch sein: es ist zwar löblich, daß die atmosphärischen Videos auch von DoubleSpeed-CD-ROMs laufen, aber die arg komprimierte und enorm blutrünstige VGA-Grafik ist, verglichen mit den Hi-Res-Animationen von Virtua Cop, etwas mager. Auch der Sound hätte etwas fetzige Musik und mehr Sprachausgabe vertragen können.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 1 MB	GeneralMidi
CD 430 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
1-2 Spieler an einem Rechner

RANKING

Actionspiel

Grafik	75%
Sound	71%
Handling	79%
Spielspaß	72%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	GT interactive
Preis	ca. DM 100,-
Release	März '97

Space Jam

Duffy „Air" Duck

Wenn Warner Bros. seine Toons losschickt, um zusammen mit Michael Jordan einen Film zu drehen, kann man als Cineast mindestens ein Feuerwerk an Gags und Action erwarten. Auch bei Warners Lizenzspielen sollte man gute Unterhaltung erwarten dürfen, schließlich bürgt ein großer Name ja für Qualität...



Außer der Werbung ist auf dem Bildschirm meist nur wenig zu erkennen, da die Hintergrundgrafik kaum vom Vordergrund zu unterscheiden ist.

Wenn Bugs Bunny, Sylvester und der Rest der Looney Tunes zusammen Basketball spielen, ist das sicherlich keine Angelegenheit für Trauerklöße oder irdische Schiedsrichter. Doch für genau diese scheint Space Jam entwickelt worden zu sein: Yosemite Sam sprengt sich den Weg nicht mit Dynamit frei, Elmar Fudd zaubert keine Schrotflinte aus seinem Rucksack,



Zwischenspiel: In den Schränken muß nach Wasser gesucht werden.



Korbwerfen mit Punktewertung: der Computer spielt nicht immer fair.

und auch das Foghorn Leghorn spielt ohne Hammer. So bleibt von dem Cartoon-Basketballspiel wenig mehr als eine Faschingsparade, da sich die drei Akteure je Mannschaft nur durch ihr ungewöhnliches Aussehen von denen anderer Sportspiele unterscheiden. Es stehen dem Spieler nur die üblichen Handlungsmöglichkeiten wie Passen, Stoßen und Korbwurf zur Verfügung, auch die computergesteuerten Gegner haben nicht mehr zu bieten. Dies könnte man Space Jam ja ohne weiteres verzeihen, doch ist das Spiel durch die unübersichtliche Darstellung darüber hinaus nahezu unspielbar. Die bunten und wenig geschmeidig animierten Spielfiguren verdecken sehr häufig den Ball und klein gewachsene Spieler, so daß man schnell den Überblick verliert. Um das Spiel etwas abwechslungsreicher zu machen und der Atmosphäre des zugrundeliegenden Kinostreifens anzupassen, kann man sich vor dem Spiel und in den Viertelpausen mit kleinen Spielchen vergnügen, die der Kondition der eigenen Spieler zugutekommen. Diese Spiele sind jedoch von so geringer Qualität, daß sie dem Spielspaß eher abträglich sind.

Blindflug

Auch technisch kann Space Jam nicht ganz mit dem brillant animierten Spielfilm mithalten: die groben Pixel gehören in eine längst vergangene Ära der Softwaregeschichte und der Sound beschränkt sich auf wenige Akkorde. Auch die wenigen Animationsstufen lassen die Tatsache schnell vergessen, daß der Lizenzgeber ein Profi im Cartoonbereich ist. Einige Zeichner hätte Warner durchaus an Acclaim ausleihen können, um die Qualität des Lizenzprodukts zu erhöhen. Ein Höhepunkt des Programms sei allerdings nicht verschwiegen: die Steuerung fällt sowohl mit Gamepad als auch mit Joystick ausgesprochen präzise aus und läßt den Spieler die Kontrolle über seinen Spieler nicht einmal dann verlieren, wenn man keine Ahnung hat, wo er sich befindet.

Harald Wagner ■

Statement



Natürlich erwartet man von Space Jam keine Basketball-Simulation in der Gewichtsklasse eines NBA Live 97, aber wenn sich Acclaim schon dazu entschließt, die unvorstellbaren Möglichkeiten einer Cartoon-Umsetzung außer acht zu lassen, hätten die Programmierer wenigstens für etwas mehr Spielbarkeit sorgen sollen. So ist jede Facette des Spiels eine Enttäuschung, nicht einmal der Multiplayer-Modus funktioniert zufriedenstellend.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 20 MB	GeneralMidi
CD 679 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
6 Spieler via Netzwerk/Gravis Multitap

RANKING

Sportspiel

Grafik	50%
Sound	45%
Handling	70%
Spielspaß	46%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. DM 100,-
Release	März '97

Wer gerne in Erinnerungen schwelgt, erinnert sich bestimmt an die horizontal scrollenden Actionspiele, die trotz ihres einfachen Gameplays eine ungeheure Faszination ausübten. Mit CDMs Dactylus zeigt sich, daß solche Erfolge heutzutage nicht unbedingt zu wiederholen sind.

Dactylus

Formsache



Die geflügelten Totenköpfe gehören zu den leichteren Gegnern, die ebenfalls in Schwärmen auftretenden Augen sind eine größere Herausforderung.



Mittels Power-Ups kann man seinen Drachen mit mächtigen Waffen ausstatten.



Zwischen den Levels kann man im Laden Informationen und Waffen ergattern.

Man nahm ein kleines Team Programmierer, ließ diese eine beachtenswert schnelle Engine für 2D-Action-Shooter erstellen, baute etwas Handlung hinein, und schon hatte man in den späten achtziger Jahren ein gutes und erfolgreiches Spiel. In den letzten Jahren haben sich jedoch auch Werte wie Abwechslung, Grafikqualität und Langzeitmotivation entwickelt, die gute Spiele von den weniger gelungenen unterscheiden. Auch bei Dactylus kann man sich nur kurzzeitig an dem fließend weichen, mehrstufigen Parallax-Scrolling und der präzisen Steuerung erfreuen. Das nur fünf Mann starke Programmierteam hat offenbar gute Handarbeit geleistet, ein professioneller Spieldesigner hätte dem Spiel jedoch nicht geschadet. So gleichen sich die fünf Levels sehr, lediglich die jeweiligen Grafiken wurden ausgetauscht. Deren Qualität ist durchwachsen: den sehr plastischen Flugquallen steht eine erschreckend flache und pixelige Spielfigur gegenüber. Die Hintergrundgrafiken wiederholen sich nach kürzester Zeit - hier hätte den Grafikdesignern mehr einfallen können.

Unsichtbare Gegner

Für Abwechslung sorgen diverse Power-Ups, die sich in den Levels verbergen und auch in einem Waffenshop erhältlich sind. Allerdings kennt man spätestens nach der dritten Runde das Spiel und alle seine Objekttypen nahezu komplett auswendig, die wenigen Neuerungen, wie zum Beispiel unsichtbare Gegner, verursachen eher Ärger als eine freudige Überraschung. Völlig frustriert wird man aber erst von einigen sehr schnellen Gegnern, denen man nicht entkommen kann. Befindet man sich nicht zufällig an der richtigen Stelle des Bildschirms und schießt sie aus der Ferne ab, verursachen diese in kürzester Zeit so viele Kollisionen, daß man das plötzliche Spielende nicht vermeiden kann.

Harald Wagner ■

Statement



Ein kleines Softwarehaus hat es selbstverständlich schwer, mit den Branchenriesen gleichzuziehen. Wer nicht auf professionelle Spieldesigner und -grafiker zurückgreifen kann, sollte aber wenigstens seine Betatester überprüfen lassen, ob ein Spiel spannend, abwechslungsreich und fair ist. So ist Dactylus nicht mehr als ein technisch bemerkenswertes Programm, das spielerisch leider nur wenig zu bieten hat.



Selbstverständlich trifft man im Inneren eines riesigen Drachens auf allerlei Kadaver - aber dieselben Skelette wie auch in allen anderen Levels?

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 60 MB	GeneralMidi
CD 272 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Actionspiel

Grafik	30%
Sound	33%
Handling	75%
Spielspaß	21%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	CDM
Preis	ca. DM 70,-
Release	März '97

Theme Hospital

Doktorspiele

OP ruft Doktor Brinkmann: die zweite Episode in Bullfrogs „Designer Series" macht Sie zum Manager eines Krankenhauses am Rande des Wahnsinns - im Auftrag ewiger Jugend und Glückseligkeit. Auf den Stationen werden allen Ernstes Wehwehchen wie Haarspalterei, Ansteckendes Lachen, Gebrochenes Herz oder Blaues Blut auskuriert. Unser Attest nennt Kinderkrankheiten und Patentrezepte, mit denen Bullfrog an den Welterfolg Theme Park anknüpfen will.

Insider werden bestätigen: „Theme Hospital" hat mit dem richtigen Krankenhaus-Alltag relativ wenig gemein. Für jene, die mangels entsprechender Expertise in Sachen Blinddarm- oder Mandel-Operation nicht mitreden können: üblicherweise wird man wochenlang verhätschelt, bekommt mehrmals am Tag eine warme Mahlzeit und ist überrascht, wie unterhaltsam selbst die dilettantischsten Talk- oder Gameshows sein können. Nachteil: längst verschollen gehoffte Verwandte suchen das wehrlose, weil ans Bett gefesselte Opfer heim und überhäufen es ungefragt mit Pralinenschachteln, Multivitaminsäften und üppigen Blumensträußen. Auf diese prägenden Lebensabschnitte muß der Besucher Ihrer heimeligen Anstalt verzichten - schließlich handelt es sich vorwiegend um Ambulanzen, in denen die Patienten untersucht, diagnostiziert und dann sofort behandelt werden. Längere Aufenthalte bleiben die Ausnahme.

Beschäftigungstherapie

Theme Hospital stammt von Bullfrog. Bullfrog? Genau, das sind jene Herrschaften aus Britannien, die uns seit Jahren ein beschauliches Spiel namens Dungeon Keeper versprechen und vor kurzem mit der Echtzeit-Blamage Gene Wars ihren ersten richtigen Flop gelandet



In der Kartenansicht werden zusätzliche Grundstücke angekauft.



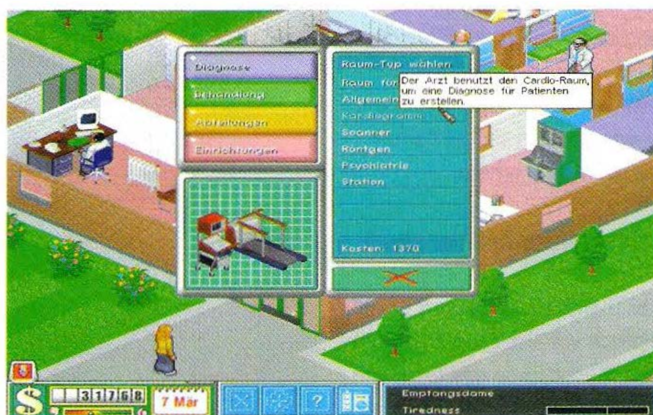
Die Entdeckung neuer Krankheiten wird via Telefax bekanntgegeben.



Das Forschungsbudget verteilt sich prozentual auf fünf Bereiche.

Für diese Panorama-Ansicht eines fortgeschrittenen Theme Hospital-Klinikums haben wir eine Hundertschaft einzelner Bilder zusammengeklebt. Die einzelnen Gebäude-Trakte wurden nach und nach dazugekauft, um die Missions-Anforderungen hinsichtlich des Krankenhaus-Werts erfüllen zu können. Teure und prestigedienliche Apparaturen wie die „Wirbel-Säule" (links) oder das Ultraschallgerät stehen erst in den späteren Levels zur Verfügung.

haben. Damit letzteres so schnell nicht wieder vorkommt, geht man diesmal auf Nummer Sicher: Theme Hospital gehört in ein Genre, das wir in unserer Referenzliste mit „Aufbau-Spiele" überschrieben haben und das sich damit im weitesten Sinne mit Bestsellern wie SimCity 2000, Die Siedler 2 oder eben Theme Park (damals noch unter Federführung von Peter Molyneux entstanden) vergleichen läßt. Ausgangssituation: das Gesundheitsministerium der „Theme World" beauftragt Sie, ein Krankenhaus zu designen, das in erster Linie schwarze Zahlen schreiben soll und in zweiter Linie einer Reihe von Kriterien (Image, Anzahl der kurierten Fälle, Bargeldbestand, Marktanteil, Wert der Anstalt) genügen muß. Wenn Sie sich bewähren, winkt eine Beförderung und die Möglichkeit, ein größeres Projekt zu leiten. Doch bis aus Grundmauern und einer Handvoll Dollar ein Unternehmen mit Dutzenden von hochspezialisierten Angestellten, perfekter technischer Ausstattung und ausgezeichnetem Ruf entstanden ist, vergehen meist mehrere Stunden.



Je größer das Krankenhaus, desto höher die Ansprüche der Patienten an die technische Ausstattung, die allerdings erst entwickelt werden muß.

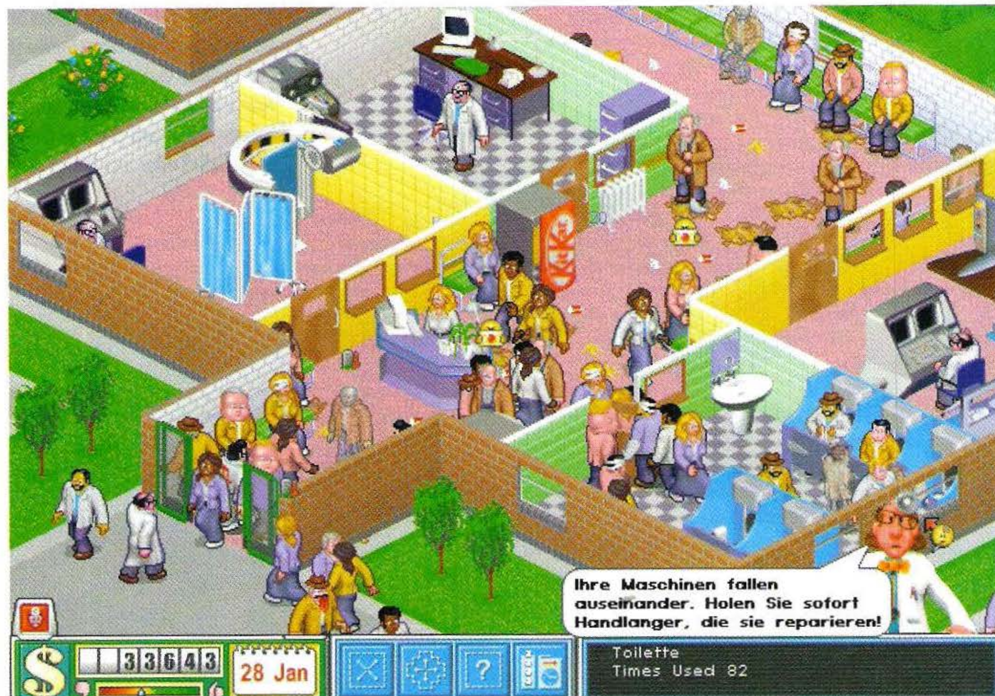
Der Nächste bitte

Zunächst brauchen Sie eine Rezeption, an der die „Kunden" empfangen und weitergelotst werden. Dieses Objekt wird aus einem Menü gewählt und mit dem Mauscursor tunlichst im Eingangsbereich des



Mit wenigen Mausklicks werden komplette Räume gemauert, möbliert und personell bestückt.

isometrischen Areals plaziert. Wer sich verklickt, kann jederzeit verschiebend oder stornierend tätig werden. Zeit für die erste Räumlichkeit, sinnvollerweise ein Untersuchungszimmer: wenn Sie sich für einen Standort entschieden haben, passen Sie nach Belieben Länge und Breite des Raums an, setzen Tür und Fenster ein und

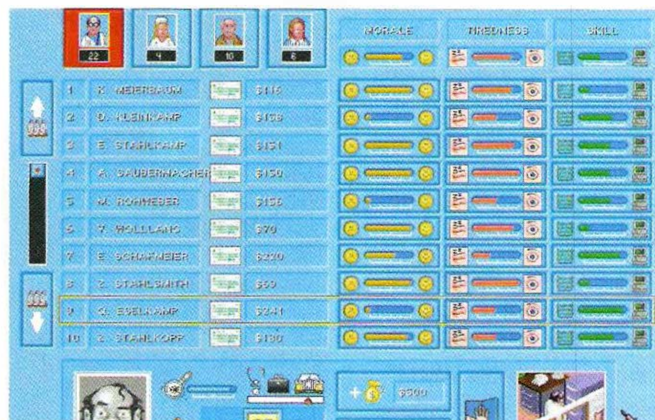


Und das passiert, wenn man den Bedarf an Handlangern, Sitzplätzen und Mülleimern unterschätzt: nur mit Neuverpflichtungen und großzügigen Gehaltserhöhungen läßt sich das Chaos schnell wieder in den Griff bekommen.

müssen nur noch das Mobiliar (Tische, Stühle, Aktenschränke, Liegen, technische Vorrichtungen etc.) anordnen - fertig. Denken Sie auch an Toiletten, Personalräume, OP-Säle, Krankenzimmer, Forschungslabors, Ausbildungszentren und eine Krankenhaus-Apotheke. Auf den Fluren werden zudem Sitzbänke, Getränkeautomaten, Pflanzen, Feuerlöscher und Heizungen aufgestellt. Fehlt noch was? Richtig, Personal. Mediziner (Allgemeinärzte, Forscher, Psychiater oder Chirurgen), Krankenschwestern, Handlanger (sind neben der allgemeinen Sauberkeit für die Reparatur defekter Apparate und das Pflegen der Pflanzen zuständig) und Empfangsdamen werden einem Raum zugewiesen, den sie bei Bedarf selbständig wechseln.

Der Doktor kommt gleich

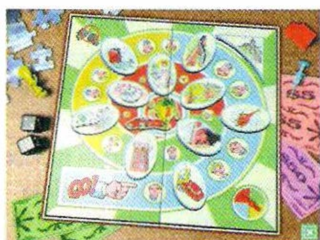
Bei Theme Hospital wird nicht einfach vor sich hingebaut, um den PC am Ende des Tages mit dem befriedigenden Gefühl ausschalten zu können, ein schönes großes Klinikum geschaffen zu haben. Statt dessen gibt's konkrete Aufträge à la „Heilen Sie mindestens 1.000 Patienten" oder "Erreichen Sie einen Marktanteil von 30 Prozent". Sobald alle Anforderungen erfüllt sind, klettern Sie auf der zehnsprossigen Karriereleiter eine Stufe höher. Die Konsequenz: mehr Platz, mehr Patienten, mehr Krankheiten, mehr Technik. Nach einer kurzen „Schonfrist", die zum Einrichten essentieller Räume dient, greifen die virtuellen oder menschlichen Rivalen (der extrem hektische Multiplayer-Modus macht's möglich) ins Geschehen ein. Sie stehen nämlich im Wettbewerb mit drei weiteren Krankenhaus-Betreibern, die Ihnen die Klientel streitig machen. Für jede erfolgreiche Diagnose, Operation oder sonstige Behandlung erhalten Sie Honorare, mit denen Gehälter und Heizkosten bezahlt und neue Anlagen angeschafft werden. Wer fleißig forscht, entwickelt Medikamente gegen bestimmte Leiden oder entsprechende Gerätschaften (Ultraschall, Röntgenapparat, Kardiogramm, Scanner usw.) - wichtige Argumente beim Kampf um die Gunst der Kundschaft.



Das Personalmenü zeigt, welche Stimmung unter den Mitarbeitern herrscht. Mit Pausenräumen und humanen Arbeitszeiten hält man die Crew bei Laune.

Tumor ist, wenn man trotzdem lacht

Nimmt man „Spitzzüngigkeit", „Aufgeblasenheit", „Saumagen" oder „Wurstfinger" wortwörtlich, werden daraus flugs ernstzunehmende Beschwerden, die die Bullfrog-Grafiker recht ideenreich mit gerenderten Animationen umgesetzt haben. Rund 40 verschiedene Leiden treten auf; „aufgeblasene" Patienten rennen beispielsweise mit riesigen Köpfen durch die Gegend. In den frühlingsfrisch-pastellfarben gestrichenen Räumlichkeiten tummeln sich Dutzende von Personen, und jede einzelne Figur wird wie bei Theme Park gesondert simuliert und verhält sich entsprechend, d. h. sie friert, hat Durst, fühlt sich unterbezahlt, ärgert sich über lange Warteschlangen oder sucht dringend eine Toilette. Icons über den ungewöhnlich groß dargestellten Sprites verraten, was diese gerade denken; bei angeklickten Individuen erfahren Sie sogar die genaue Diagnose und das Ziel des Spaziergangs. Probleme von allgemeinem Interesse werden zusätzlich von einem Berater und per Lautsprecherdurchsage („Ein Arzt bitte zum TKKG...") bekanntgegeben.



Nach jeder gewonnenen Mission darf die Figur ein Feld vorrücken.

Operation gelungen, Patient tot?

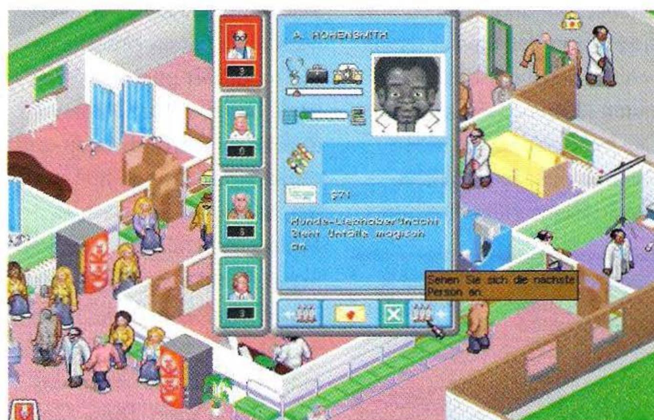
An jedem Spieltag (der je nach Einstellung schon nach wenigen Sekunden zu Ende sein kann) inspizieren Sie bildschirmscrollenderweise Ihr kleines Imperium - und werden mit Unmengen von Problemen konfrontiert, wobei die überhöhten Gehaltsforderungen entnervter Psychiater sicherlich noch zu den kleineren Übeln gehören. Beschweren sich die Patienten z. B. über die klirrende Kälte, müssen zusätzliche Heizkörper her. Und mit gezielt eingesetzten Müllmännern rückt man „Kotzbrocken-Virus"-gefährdeten Seuchenherden zuleibe. Ein solide geführtes Haus stellt aber nicht nur die bereits gewonnenen Patienten zufrieden: hin und wieder kündigen sich Prominente an, die das Gebäude nach einem Rundgang bewerten und ggf. Empfehlungen aussprechen. Wenn entsprechende Kapazitäten vorhanden sind, können Sie zudem image-dienliche Notfälle annehmen; kurz darauf tauchen Patienten mit bestimmten Gebrechen auf, die innerhalb einer gewissen Zeitspanne kuriert werden müssen.

Petra Maueröder

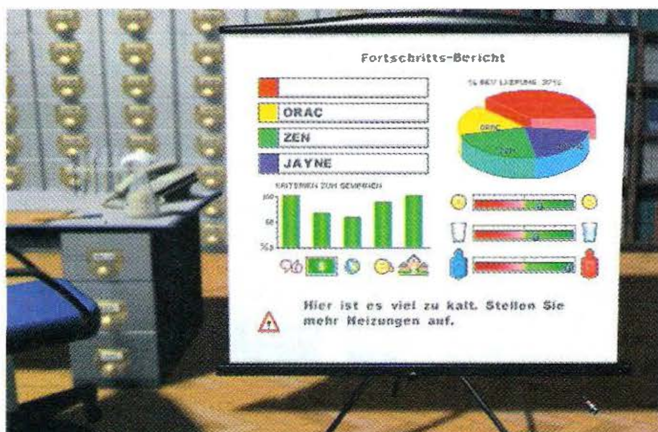
Statement



Was treibt einen geistig gesunden Menschen dazu, stundenlang Pflanzenkübel, Heizkörper und Getränkeautomaten auf den Fluren einer Klinik zu verteilen, in der alle paar Sekunden ein altersschwacher Röntgenapparat seinen Geist aufgibt und sich die Hälfte der Belegschaft billardspielenderweise im Pausenraum vergnügt? Mittlerweile glaube ich, es zu wissen: wenn man bis zum Schluß durchhält, dann primär deshalb, weil man alle Apparaturen einmal gesehen haben will, aber bestimmt nicht, weil das Spieldesign so unglaublich abwechslungsreich und originell wäre. Da bei jeder erreichten Spielstufe ganz von vorne begonnen werden muß (auch was Forschung, Medikamente und Inventar anbelangt), wird's beim Möblieren des 23. Sprechstundenzimmers dezent ermüdend. Und die „Wirbel-Säule" für Patienten mit Rückgratlosigkeit ist halt auch bloß beim ersten Mal witzig - Motto: Man lacht nur einmal. Ansonsten spielt sich Theme Hospital SEHR themeparkig (das ist als Kompliment zu verstehen), kommt aber nicht ganz so wonnig daher wie die Disneyland-Simulation. Dennoch ein geldwertes Programm, wenn Sie liebenswert-anarchischem Männleinlaufen aus dem isometrischen Blickwinkel partout nicht widerstehen können. Wer im nächsten halben Jahr nur ein Spiel dieser Art kauft, sollte auf alle Fälle noch Constructor von System 3 abwarten.



Die Bewerbungen werden jeweils am Monatsersten komplett ausgetauscht. Wenn man Wert auf fähige Mitarbeiter legt, lohnt sich das Warten.



Eines der am häufigsten eingesetzten Menüs: der Status-Bericht verrät, welche Anforderungen Ihr Krankenhaus bereits erfüllt.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
CD 163 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 60, 8MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Nullmodem, Modem, Netzwerk

RANKING

Strategie/WiSim

Grafik	77%
Sound	65%
Handling	80%
Spielspaß	81%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Bullfrog
Preis	ca. DM 100,-
Release	März '97

SimGolf

SchwingSim

Maxis, mit Spielen wie SimCity oder SimAnt zu einem festen Image gekommen, versuchen ein weiteres Mal, neue Wege zu beschreiten. Nachdem El Fish oder Full Tilt! kaum mehr als Achtungserfolge waren, versuchen sich die Programmierer aus Kalifornien mit einer reinrassigen Golfsimulation nun an schwererer Kost.

Während sich der Marktführer Links LS von Access mit einer offiziellen PGA-Lizenz schmücken und deshalb den Spieler mit namhaften Golfplätzen verwöhnen kann, muß SimGolf mit anderen Features die Herzen der Spieler gewinnen. Obwohl der Name vermuten läßt, daß die aus SimCity bekannten Sims einen Golfball über farbenfrohe, quadratische Plötze treiben,

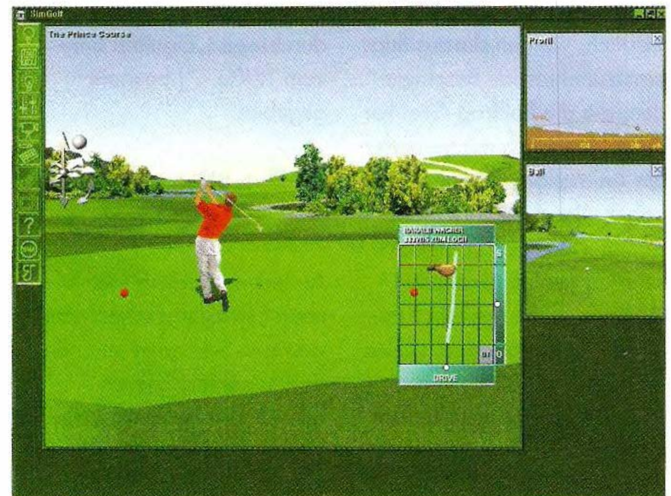


Der Editor erlaubt schnelles Erstellen und Verändern von Golfplätzen.



Auf dem Mond herrschen ungewohnte physikalische Verhältnisse.

unterscheidet sich SimGolf oberflächlich kaum von seinen Mitbewerbern. Die völlig neue Art und Weise aber, mit der man seinen Schläger in Schwung setzt, war Maxis sogar das eingetragene Warenzeichen „MouseSwing" wert. Man muß seinen Mauszeiger auf möglichst geradem Weg und mit sinnvoller Geschwindigkeit vorwärtsbewegen und dabei einen kleinen Ball treffen, um einen gelungenen Schlag auszuführen. Nach einigen Minuten hat man sich derart an dieses System gewöhnt, daß man die sieben mitgelieferten Golfplätze zu Par spielen kann. Diese Golfplätze sind das Hauptproblem von SimGolf: sie wirken alle recht lieblos und kahl, Detailreichtum wie in den Access-Produkten sucht man vergebens. Auch ist der optimale Weg zum Loch nur in wenigen Fällen erkennbar, die kontrastarmen Farbverläufe verbergen Einzelheiten des Terrains. Selbst unter Einsatz der verschiedenen Kamerafenster schlägt man seinen



Die hellblaue Linie zeigt die Mausbewegung an: dieser Schwung war alles andere als optimal. Die kleinen Fenster informieren über die Flugbahn.

Ball oft gegen einen Hügel, den man fälschlicherweise als weite Rasenfläche identifiziert hat. Der erlaubte Einsatz von „Mulligans" verhindert zwar übermäßige Schlagzahlen, spielspaßfördernd ist dieser Umstand jedoch nicht.

Trumpf nicht ausgespielt

Offenbar war man sich bei Maxis dieser Schwäche bewußt, und so liegt dem Spiel ein sehr mächtiger, aber dennoch sehr einfach zu bedienender Platz-Editor bei. Mit nur wenigen Mausklicks kann man überraschend schnell spielbare und ansehnliche Golfplätze kreieren, die weitaus schöner als die mitgelieferten Plötze sind. Warum Maxis sich dieses eigenen Tools selbst nur sehr phantasielos bedient hat, bleibt rätselhaft. Die ungeheuer lustigen Golfplätze „Mond" und „Müllkippe" mögen zwar originell sein, optisch und spielerisch erfreuen sie wohl kaum einen Spieler. Immerhin rundet ein internetfähiger Multiplayer-Modus für maximal vier Spieler das Spiel ab.

Harald Wagner ■

Statement



Auch SimGolf dürfte Maxis nicht von ihrem Image befreien, faszinierende und dennoch pädagogisch wertvolle Programme zu erstellen. Sollten in kurzer Zeit unzählige privat erstellte Golfplätze durch Mailboxen und Netzwerke wandern, könnte ein Kauf von SimGolf durchaus lohnend sein. Mit den mitgelieferten Plätzen, die sich zum Teil in einem versteckten Unterverzeichnis der CD verbergen, kommt einfach keine Stimmung auf.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 50 MB	GeneralMidi
CD 318 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 12 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
4 Spieler via Netzwerk
2 Spieler via Modem

RANKING

Sportspiel

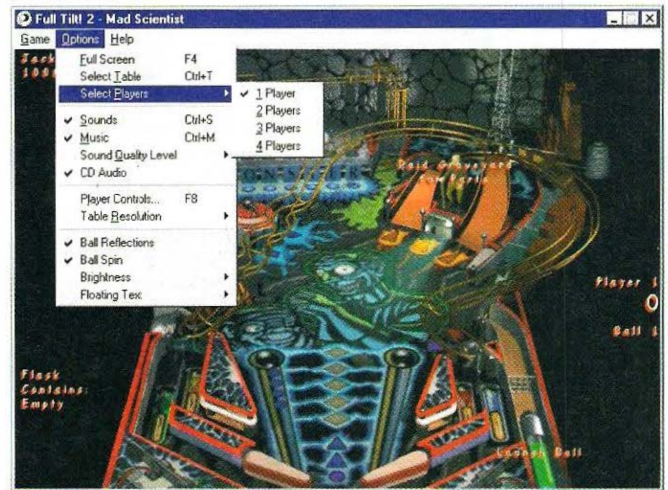
Grafik	69%
Sound	40%
Handling	80%
Spielspaß	66%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Maxis
Preis	ca. DM 100,-
Release	März 97

Pinball 97

Ausgewogen

Nach einigen Monaten der Ruhe geben die Pinball-Designer jetzt wieder richtig Dampf. Ganz so drastisch wie im vergangenen Jahr, als uns innerhalb von drei Monaten gleich acht verschiedene Flipperspiele ins Haus fluteten, wird es heuer freilich nicht werden. Trotzdem: nachdem 21 st Century in der letzten Ausgabe sein gar nicht so übles Slamtilt zum Test hereinreichte, kontert Maxis bereits jetzt mit einer Fortsetzung von Pinball 95.



Saubere Arbeit, nur leider wenig innovativ. Wer Wert auf gute Spielbarkeit legt und die üblichen Spezialeffekte mag, kann aber zugreifen.

Wie die Jahreszahl bereits andeutet, hat Maxis für Pinball 97 sowohl das Table-Design als auch einige technische Features grundlegend überarbeitet. Mußte man sich im Vorgängerspiel noch mit dem halben Bildschirm für die Table-Darstellung begnügen, so nimmt das Spielfeld jetzt den gesamten Desktop ein. Gespielt wird nach wie vor aus der Schrägperspektive - also ohne störendes Scrolling. Unter einem Problem, das vielen Windows-95-Spielen gemein ist, hat auch Pinball 97 immer noch zu leiden: es ist nicht möglich, die Kontrolle des linken und rechten Flipperschlägers auf beide [SHIFT]-Tasten zu legen.



Die drei Tables verlangen völlig unterschiedliche Spielweisen.



Die englische Version von Pinball 97 wird als „Full Tilt 2" verkauft.

Solider Flipperspaß für Fortgeschrittene

Der Tisch „Mad Scientist" ist eine atmosphärische Mixtur aus Elementen verschiedener Grusel-Filme. Durch das Lösen einiger Mini-Spiele versucht der Spieler, einen künstlichen Menschen zum Leben zu erwecken. Wer die zahlreichen Sink-Holes und Rampen auf Kommando schnell genug trifft, kann einzelne Körperteile sammeln und den I.Q. seiner Kreatur erhöhen. Das absolute Highlight des Tables ist allerdings der getragene Klassik-Soundtrack.

Eine Parodie auf alte Science Fiction-Spiele ist „Alien Daze". Wer viele Kugeln in das Raumschiff am oberen Rand bugsiert, kann bis zu vier Multibälle ernten. In „Captain Hero" gilt es, als Superman-Verschnitt verschiedene Ganoven auszuknocken. Kreisförmig angeordnete Sink-Targets am rechten Bildschirmrand müssen in einer Zeitspanne von wenigen Sekunden versenkt werden. Alle drei Tischen verfügen über ein zweites Schlägerpaar im oberen Tischbereich. Auf LCD-Spiele, die kurzzeitig vom Geschehen am Table ablenken, wurde bei allen dreien grundsätzlich verzichtet - sämtliche Bonusmissionen sind nahtlos in den Spielablauf integriert und müssen allein mit Hilfe des Balls und der Schläger bewältigt werden. Im Mehrspieler-Modus können sich bis zu vier Teilnehmer am selben PC abwechseln. Nette technische Spielereien sind zum einen die reflektierenden Kugeln, auf deren Unterseite sich die Table-Bemalung spiegelt, und zum anderen die drei Auflösungen von 640 x 480 bis zu 1.024 x 786 Pixeln. Damit sind bildschirmfüllende Grafiken auch ohne das lästige Ändern der Windows-Auflösung möglich.

Thomas Borovskis ■

Statement



Unter den vielen Innovationen des angekündigten „Pro Pinball - Time Shock" hat auch die Wertung von Pinball 97 zu leiden: das Maxis-Produkt spielt sich zwar tadellos, mit neuen Ideen wird aber gegeizt. Daß alle Tische sorgfältig probegespielt und feingetunt wurden, merkt man dem Spiel immerhin deutlich an. Wer Spezialeffekte wie Magneten und Rüttelmechanismen mag und großen Wert auf ausgewogenen Spielspaß legt, kann zugreifen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 1 MB	GeneralMidi
CD 110 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
1-4 Spieler an einem PC

RANKING

Action

Grafik	75%
Sound	75%
Handling	48%
Spielspaß	**81%**

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Maxis
Preis	ca. DM 80,-
Release	Februar 97

Bud Tucker in Double Trouble

Redseliges Revival

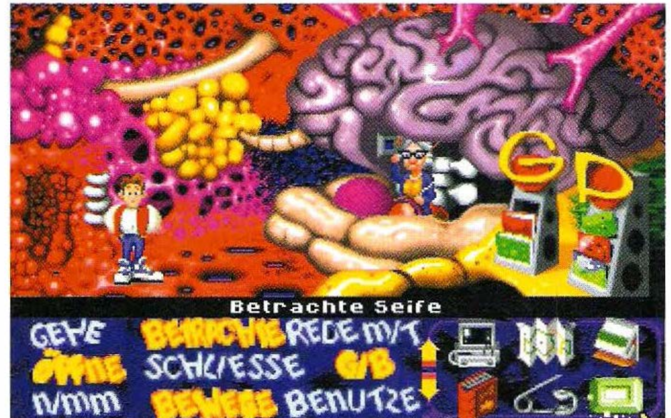
Oft ertönt der Ruf nach „guten, alten" Grafik-Adventures, die noch vor wenigen Jahren eine wichtige Stellung im Spielebereich einnahmen. Taucht ein solches dann unverhofft auf, finden sich dennoch nur vergleichsweise wenige Käufer, unabhängig von der Qualität des Spiels. Auch Bud Tucker überrascht mit klassischen Elementen.

Bud Tucker kann mit nahezu allen Features aufwarten, die Spiele wie Larry 3 oder Monkey Island so erfolgreich machten: ein einfaches Interface mit Verbliste, pixelige Standgrafiken, sparsam eingesetzte Soundeffekte und angenehm logische Rätsel. Auch die Story, die dem erfrischend dünnen Handbuch zu entnehmen ist, hat klassische Elemente zum Thema: Professor Frobisher Goonhilly, ein kluger Kopf, der gerade den duotronischen Vervielfacher erfunden hat, wurde von dem stadtbekannten Bösewicht Dick Tate entführt. Erfreulicherweise hat Bud Tucker, der minderjährige Freund des Professors von der Sache Wind bekommen und begibt sich nun auf die Suche nach seinem Mentor. Die Rätsel, die Bud dabei lösen muß, sind nicht annähernd so wirr wie einige Hintergrundgrafiken und mit Logik und Geduld gut zu lösen. Leider lassen sich einige Puzzles erst knacken, nachdem mit einer der vielen Personen über ein bestimmtes Thema geredet wurde. Da die Gespräche sehr weit verzweigen, muß man die Konversation oftmals neu beginnen - und sich immer wieder dieselben Sätze anhören. Die zähe Vertonung läßt sich leider nicht abbrechen, spätestens nach der fünften Wiederholung desselben Satzes fühlt man sich vom Spiel belästigt.

Statement



Da kommt ein Spiel mit über einem Jahr Verspätung in die Läden, und dennoch ist es keineswegs perfekt. Außer dem überaus ermüdenden Redefluß der Charaktere machen auch diverse Fehler im Handbuch einen schlechten Eindruck. Sogar echte Bugs sind zu finden: unter bestimmten Umständen gelangt man in Räume, die man nicht mehr verlassen kann. Wie in den „guten, alten" Zeiten eben...



Nicht immer sind die Szenarien besonders charmant zu den Geschmacksnerven. Dieses Informationsbüro ist allerdings ein Extrembeispiel.

Alte Fehler

An dem für das Frühjahr 96 geplanten Spiel sind die Zeichen der Zeit nicht spurlos vorübergegangen: mag man sich mit der Grafik noch anfreunden, mit der dünnen Klangausstattung fehlt ein wichtiges Element. Auch sind einige Objekte nur wenige Pixel groß und kaum zu entdecken - andere Hersteller haben aus solchen Fehlern vergangener Spiele gelernt.

Harald Wagner ■



Auf Wunsch kann man sich von einem grafisch äußerst aufwendigen Verbmenü verwirren lassen.



Die Zwischensequenzen wurden mit den normalen Spielressourcen erstellt, leider auch der magere Sound.



In den chaotischen Hintergrundgrafiken können sich pixelgroße Spielelemente verstecken. Übermäßiges Herumirren ist jedoch nicht nötig.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 3 MB	GeneralMidi
CD 623 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 8 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	30%
Sound	30%
Handling	72%
Spielspaß	39%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Topware
Preis	DM 49,95
Release	März '97

Operation Hurricane: Windstärke 12

Vom Winde verweht

Wann wird's mal wieder richtig Sommer? Und verbirgt sich hinter dem arglistigen „Weatherman" womöglich die Reinkarnation von Jörg Kachelmann? Alles Fragen, auf die das Adventure von Discovery Channel Multimedia eine Antwort bereithält.

Die Polkappen sind auch nicht mehr das, was sie mal waren. Jedenfalls schmilzt dort das Eis wie ein Magnum auf dem Heizkörper, dafür steigt die Nachfrage nach Anoraks im Amazonasgebiet sprunghaft an. Hinter diesen Zwischenfällen steckt der leicht unzurechnungsfähige „Weatherman", und das „Team Xtreme" (eine Ansammlung rotznasiger, TKKG-kompatibler Teenies) will diesem Gelegenheitskriminellen ins Handwerk pfuschen. Mit dem „Stormrunner" (sieht aus wie ein falsch zusammengebauter X-Wing und fliegt sich auch so) düst man zwischen Hauptquartier und betroffenen Gebieten wie dem frostigen Ägypten oder einem überfluteten Stonehenge hin und her.

Statement

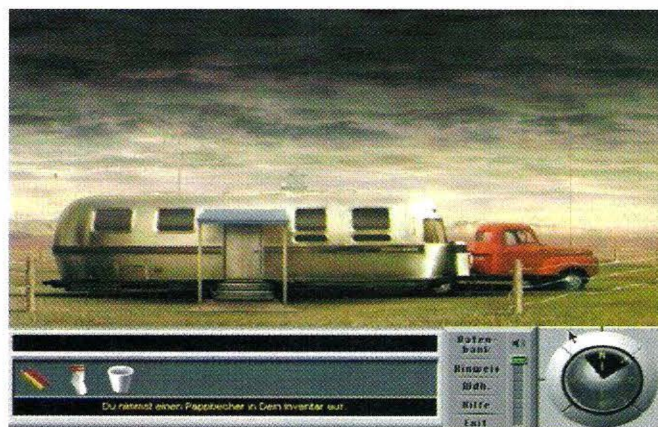


Wo Erdkunde- und Physik-Pädagogen versagt haben, hilft Operation Hurricane nach: in welcher Höhe fängt die Troposphäre an, wo hört die Mesosphäre auf - hätten Sie's gewußt? Das technisch recht professionell gemachte und sorgfältig synchronisierte „Learning-by-doing"-Adventure überrascht mit einigen pfiffigen Rätseln, ist aber leider relativ schnell durchgespielt und extrem absturzanfällig.

Der Regenmacher

Operation Hurricane ist ein ziemlich lineares Ausprobier-Adventure mit Edutainment-Touch in der Tradition von Sierras Eco Quest. Ein ebenso knuffiger wie geschwätziger Droide namens Millibar, der offensichtlich aus der gleichen Produktion wie R2-D2 stammt, hilft mit einer eingebauten Wetter-/Klima-Datenbank weiter, wenn's beispielsweise um das Umrechnen von Fahrenheit- in Celsius-Werte geht. Neben den klassischen Tipp-den-richtigen-Code-ein-Puzzles müssen natürlich auch aufgenommene Utensilien mit der Umgebung benutzt werden, was aber einen erfahrenen Adventure-Spieler zu keinem Zeitpunkt vor absolut unlösbare Probleme stellt. Herzstück der Grafik-Engine ist eine 360°-Panorama-Ansicht à la Zork: Nemesis, von wo aus man in weitere SVGA-Bildschirme gelangt. In regelmäßigen Abständen gibt's obendrein 3D-gerenderte VGA-Animationen, zum Teil ergänzt um digitalisierte Filmszenen, zu sehen.

Petra Maueröder ■



Da braut sich was zusammen: die ersten Gegenstände bekommen Sie, indem Sie schnell genug auf herumwirbelnde Socken und Pappbecher klicken.



Millibar heißt Ihr tapferer Begleiter, der bei den meisten Puzzles als Informationsquelle herhalten muß. Der Lerneffekt ist nicht unerheblich.



Vorsicht - lebende Tiere: das Krokodil rückt den Hangar-Schlüssel nur gegen Süßes heraus.



Das ist der sogenannte „Stormrunner", den Sie im ersten Abschnitt flott bekommen müssen, ehe Sie das Hauptquartier ansteuern können.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
● SVGA	Maus ●
● DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster ●
HD 5 MB	GeneralMidi
CD 592 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 8 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

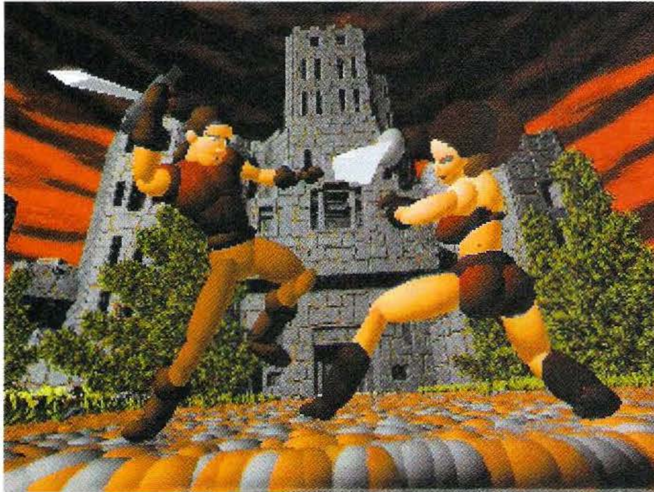
Grafik	70%
Sound	65%
Handling	75%
Spielspaß	63%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ehapa/Discovery
Preis	ca. DM 90,-
Release	erhältlich

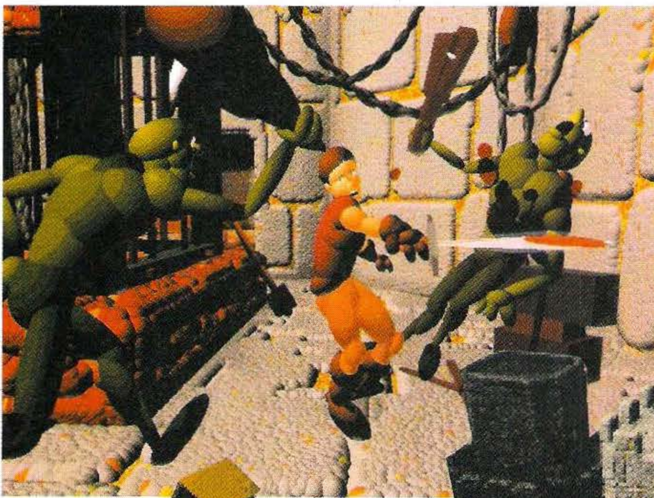
Ecstatica 2

Runde Sache

Das Böse kehrt zurück: Kaum ist ein verhextes Dorf befreit und die errettete Schönheit zur Frau gemacht, muß unser Held erkennen, daß böse Zauberer ihr Unwesen treiben. Ausgerechnet sein Schloß ist Ausgangspunkt der Hatz nach dem Heiligen Siegel, das Sie in Andrew Spencers zweitem Ellipsoiden-Adventure Ecstatica 2 suchen müssen.



So nah sehen die Figuren zwar beeindruckend aus, kosten aber auch viel Rechenzeit. Auf kleinen Pentiums müssen Sie die Detailfülle reduzieren.



Die üppige Oberweite der „Miss Tomb Raider" Lara Croft würde nicht gar so eckig aussehen, hätten die Programmierer von Core Design Ellipsen anstatt herkömmlicher Polygone verwendet. Vor rund zwei Jahren nämlich verblüffte der britische Programmierer Andrew Spencer die PC-Fangemeinde mit dem Action-Adventure Ecstatica, in dem er alle Figuren und Objekte aus elliptischen Einzelteilen zusammensetzte. Anstatt der gewohnten Ecken und Kanten gab es wesentlich eleganter und weicher wirkende Monster und einen stattlichen Helden mit ellipsen-gestähltem Körper. Jetzt hat Andrew Spencer den Nachfolger endlich fertig, dessen augenfälligster Unterschied der detailliertere SVGA-Modus ist.

Die Hintergrundstory verblüfft nicht gerade durch Originalität, sondern beschwört erneut den Kampf zwischen Gut und Böse. Der Chef-Zauberer stieß bei seinen Forschungen auf ein Relikt der sogenannten „Alten" und ist seitdem prompt besessen und alles andere als gut

drauf. Zusammen mit vier Kumpanen mopst er sich das heilige Siegel der „Alten" und bricht es in sieben Teile. Das klingt zwar nicht so schlimm, hat aber fatale Konsequenzen: Dieses Siegel schützte das größte aller Geheimnisse, nämlich den Ursprung allen Lebens, ohne den es nur noch das völlige Nichts gäbe. Also müssen die Teile schleunigst gefunden und über dem Heiligen Feuer mit ein paar wohlgezielten Hammerschlägen wieder zusammengeschmiedet werden.

Leblose Körper

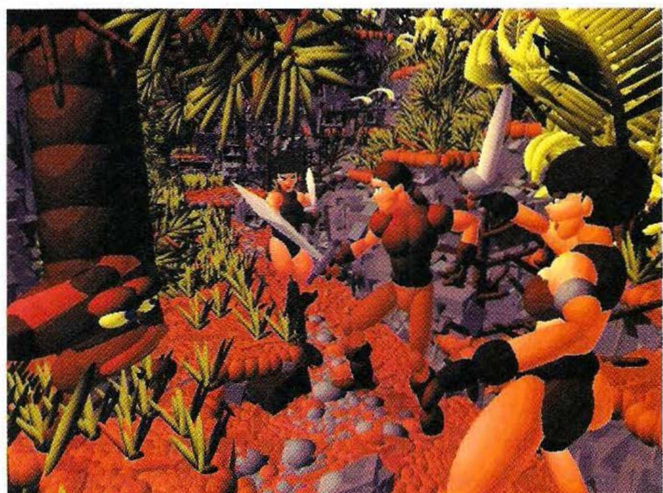
Die ersten Konsequenzen der Untaten des garstigen Magierquintetts erfährt unser Held, sobald er sein Schloß wieder betreten möchte. Ein geflügelter Dämon klaut ihm die Geliebte vom Pferd, er selbst erwacht am Pranger wieder. Zwar kann er sich befreien, doch Grund zur Freude gibt es wenig. Die Dämonen und Andrew Spencers Vorliebe für Splatterszenen zeigen deutlich, daß es in den Festungsmauern keine Überlebenden mehr gibt. Elliptische Körperteile liegen einzeln herum, an Mauern hängen rundliche Körper von erschreckend spitzen Pfeilen durchbohrt oder unser Held muß durch Berge lebloser Körper waten. Einzig lebendig und unangenehm agil sind Kobolde, Orks und andere Ungetüme, die mit Schwertern, Klauen und Gift unserem Helden nach dem Leben trachten. Nun, ganz wehrlos sind auch Sie nicht. Erst mit bloßen Händen, später mit Schwertern, Keulen und Zauberstäben heizen Sie den Bestien gewaltig ein und sorgen erneut für ein Blutbad. Die einzelnen Aktionen steuern Sie so, wie schon im ersten Teil: Mit den vier Cursortasten wird die Figur gedreht oder läuft vor und zurück. Wird die „Strg"-Taste gehalten, schlägt unser Held zu, kommt noch die „Alt"-Taste hinzu, sind Spezialmanöver oder Zaubersprüche möglich. „Alt" alleine läßt die Spielfigur springen oder zur Seite rollen. Welche Aktionen möglich sind, hängt auch davon ob, ob Sie eine magische oder normale Waffe in Händen halten oder gar unbewaffnet sind. Netterweise richtet sich unser Tausendsassa automatisch auf den nächsten Gegner aus, was allerdings bei mehreren Angreifern gleichzeitig auch nicht mehr viel hilft und sich ein flinker Hechtsprung in ruhigere Gefilde empfiehlt, um die verwirrten Gegner einzeln anzugreifen.

Ellipsen kosten Rechenzeit

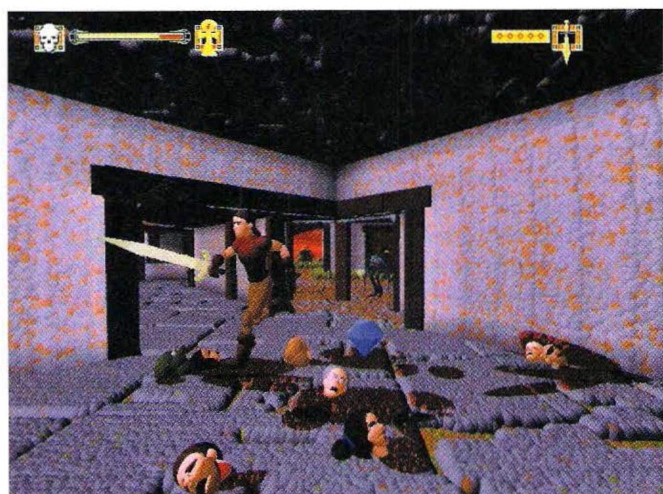
An der Grafik hat sich gegenüber dem schon beeindruckenden Vorgänger einiges geändert. Anno 1997 erstrahlen die Objekte mit hochauflösenden Ellipsen in größtenteils stimmungsvoll gerenderten Hintergründen, die weiterhin automatisch umgeschaltet werden, wie es einst Alone in the Dark zeigte. Die vorgegebenen Kamerowinkel haben allerdings den Nachteil, daß man gerade bei Kämpfen oft zwischen zwei „Umschaltpunkten" hin- und hergeschubst wird und die sich dadurch ständig ändernde Perspektive die Übersicht einschränkt. Ein weiterer Nachteil soll nicht verschwiegen werden: Tauchen mehr als drei oder vier Gegner auf und schaltet die Kamera auf eine Nahansicht um, geht die Geschwindigkeit auch auf extrem schnellen Pentium-Systemen deutlich in die Knie, was gezielte Aktionen erheblich erschwert. Als dickes Trostpflaster begeistern eindrucksvolle Licht- und Transparenz-Effekte, wenn beispielsweise Geister unseren Recken attackieren oder flackerndes Feuer die düstere Szenerie erleuchtet. Andrew Spencer hatte nach den Kritiken an seinem ersten Adventure mit den elliptischen Figuren versprochen, zum einen die Komplexität zu erhöhen, andererseits aber die Rätsel-Elemente zugunsten härterer Action zu reduzieren. Zumindest was den Umfang des Spiels angeht, haben Andrew & Co. einiges geleistet, denn die Zahl der Örtlichkeiten ist erheblich gestiegen, wenngleich sich ein Großteil der Handlung im Schloß unseres Helden abspielt. Zu den Schauplätzen des spannenden Mittelalter-Massakers zählen neben dem eigentlichen Schloß düstere Verliese und Keller und der bunte, aber gefährliche Hofgarten. Der Showdown findet im riesigen Turm statt, wo Sie auf die bösen Magier treffen.

Suchet, und ihr werdet finden

Um dorthin zu kommen, müssen Sie allerdings erst einmal eine ganze Reihe von Aufgaben lösen, die sich allerdings oft auf simple Sucherei beschränken. Treffen Sie beispielsweise auf einen Schalter, können Sie diesen zumeist nicht gleich umlegen, sondern müssen erst an anderer Stelle im Spiel etwas bewegen oder einen Gegenstand finden, wieder zurücklaufen, und weiter geht's.



Auch im Garten hat unser Held keine Sekunde Ruhe und sollte den beiden bewaffneten Schönheiten besser keine bewundernden Blicke zuwerfen.



Die eindrucksvollen Perspektiven wechseln ständig, und sogar weit im Hintergrund liegende Objekte werden angezeigt.

Manchmal erfährt der Spieler die Auswirkung eines Schalters direkt, wenn er beispielsweise sieht, daß sich dadurch ein Tor öffnet oder eine Tür, die sich bis dato nicht wie üblich durch kräftige Fußtritte knacken ließ. Oft passiert es aber, daß nur ein Geräusch vermuten läßt, daß irgendwo etwas geschehen ist. Dann müssen Sie die Beine in die Hand nehmen und nachsehen. Damit Sie sich in der geräumigen Behausung nicht verirren, hat Psygnosis dem Spiel eine Karte beigelegt, die einen guten Überblick verschafft, ohne zuviel zu verraten.

Es gibt aber noch andere Gründe, die Nase dicht am Boden zu halten, denn mit einem magischen Schwert oder einem knuffigen Zauberstab kämpft es sich wesentlich besser. Diese Gegenstände stehen meist still und heimlich in der Ecke eines Raums und können leicht übersehen werden, wenn man nicht alles penibel untersucht. Unentbehrlich sind außerdem Zaubertränke, die meistens die angeschlagene Gesundheit aufpäppeln, manchmal aber auch unseren Draufgänger unsichtbar werden lassen, damit er sich an bestimmten Stellen an zu starken Gegnern vorbeischleichen kann. Gelegentlich muß man auf magische Stiefel oder eine Rüstung zurückgreifen, die bei Fallen oder anderen Hindernissen Abhilfe schaffen.

Am wichtigsten ist allerdings die Suche nach des Helden geraubter Herzensdame namens Ectstatica, die in den Kerkern der Bösewichte schmachtet, und nach den sieben Teilen des Siegels, ohne die gar nix geht. Die Einzelteile sind aber so gut versteckt, daß oft nur wiederholtes Absuchen und das radikale Abschlachten der Monster hilft, da spezielle Gegner diese Objekte bei sich tragen. In manchen der vielen Truhen und Kisten verbergen sich ebenfalls die gesuchten Kleinode, so daß unser unerschrockener Kämpfer auch diese Behältnisse mit einem gezielten Fußtritt „öffnen" sollte.

Damit angesichts des ultrahohen Schwierigkeitsgrads (Einsteiger sollten unbedingt den Schwierigkeitsgrad „Leicht" wählen!) und der nicht zu unterschätzenden Komplexität nicht gleich Frustration entsteht, darf an jeder Stelle im Spiel abgespeichert werden. Vor allem vor dem Klettern durch Fenster oder waghalsigen Sprüngen empfiehlt sich diese Vorgehensweise von selbst. Sollte Ihr Rechner etwas schwach auf der Brust sein und beim Anblick der runden Polygone ins Stocken geraten, dürfen Sie alternativ eine niedrigere Detailstufe einschalten.

Florian Stangl ■



Ein falscher Schritt, und unser Held segelt unfreiwillig dem Abgrund entgegen, während sich die Kobolde ins Fäustchen lachen.



In den düsteren Kellergewölben finden Sie nicht nur Skelette, sondern auch magische Gegenstände.



Je weiter Sie kommen, desto härter werden die Gegner. Dieser gepanzerte Ritter steckt viele Treffer ein und teilt auch kräftig aus.

Statement



Bewährte Zutaten sorgen auch bei Ecstatica 2 für Freude: Detaillierte Grafik, mit coolen Effekten versüßt, und düsterer Sound sorgen für Atmosphäre, die Zahl der Gegenstände und die schlagkräftigen Monster für Motivation. Schließlich will man ja wissen, was das Silberschwert wirklich kann und warum das Feuer der Schmiede derart tief im Boden brennt. Immer wieder sorgen Kristallkugeln für neue Informationen und weiteren Antrieb. Andrew Spencer muß sich aber den Vorwurf gefallen lassen, das clevere Konzept nicht völlig ausgereizt zu haben. Zwar ist das Spiel komplexer geworden, aber vor allem durch längere Fußwege, die der Spieler von einem Schalter zum nächsten zurücklegen muß, und durch die unverschämt vielen Monster. Zu allem Unglück tauchen die Dahingeschiedenen wieder auf, wenn unser Held erneut denselben Raum betritt, was unvermeidbar ist. Schließlich läuft man ständig durchs ganze Schloß und sucht den nächsten Schalter, um weiterzukommen. Dennoch ist Ecstatica 2 die packendste Mischung aus 3D-Jump & Run und Action-Adventure.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 30 MB	GeneralMidi
CD 610 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Keine Multiplayer-Option

RANKING

Action-Adventure

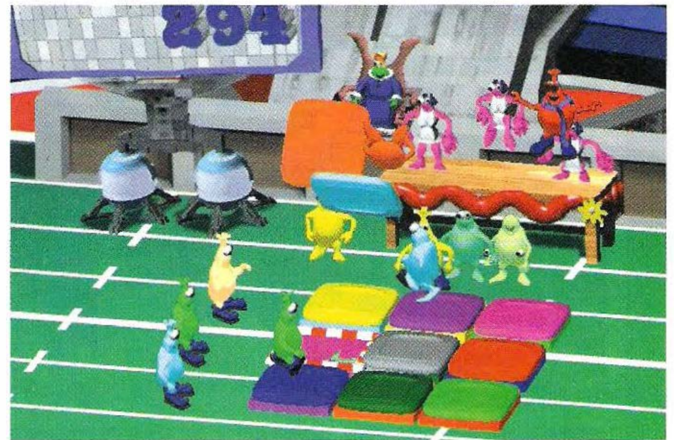
Grafik	85%
Sound	81%
Handling	77%
Spielspaß	80%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM 100,-
Release	März 97

FlipOut!

Farbe bekennen

Mit FlipOut! präsentiert Gametek das absolute Gegenteil seines Weltraumepos Battlecruiser 3000 AD. Einfache Erlernbarkeit, logische Bedienung und vor allem sofortiger Spielspaß zeichnen das Geschicklichkeitsspiel aus. Mehr als ein Spiel für zwischendurch darf man allerdings nicht erwarten.



Mit dem rotweißgestreiften Cursor schleudert man die Steine in die Luft. Das freie Feld wird sofort von dem bereits fliegenden Stein belegt.

Das Spielprinzip ist so schlicht, daß man sich wundert, warum nicht schon längst hunderte solcher Programme den Shareware-Markt überfluten. Auf der Spielfläche befinden sich mehrere Felder, denen jeweils eine Farbe zugeordnet ist. Auf diesen Feldern befinden sich wiederum Spielsteine in den gleichen Farben, die zu Beginn einer jeden Spielrunde durcheinandergemischt werden. Mit einem von Feld zu Feld springenden Cursor katapultiert man nun die Steine in die Luft, wobei ein Stein auf dem Feld zu liegen kommt, das als nächstes frei wurde. Sobald alle Steine auf den richtigen Feldern liegen, ist die Runde zu Ende. Um die Sache komplizierter zu machen, wird ein zusätzlicher Stein ins Spiel gebracht - da sich auf einem Feld nur ein einziger Stein befinden darf, muß man sehr schnell spielen, um immer einen Stein in der Luft zu halten. Während die ersten der insgesamt über 50 Levels den Spieler mit diesem Spielprinzip vertraut machen, sorgen anschließend Variationen der Regeln für Abwechslung. So sind einige Felder für einige Zeit nicht verfügbar, die Farben werden ausgetauscht oder Horden von Aliens versperren die Sicht.

Statement



Mit FlipOut! ist Gametek sicherlich nicht der ganz große Wurf gelungen, als preiswertes Spielchen für die kleine Pause zwischendurch ist es jedoch ganz hervorragend. Ohne seinen Geist zu überfordern, kann man sich schnell abreagieren. Mit den unterschiedlich aufgebauten Levels ist sogar für etwas Abwechslung gesorgt.

Blindflug

Das schnelle Spiel läßt sich dank der einfachen und logischen Bedienung schnell erlernen, allerdings läßt die Motivation schnell nach. Nach wenigen Stunden hat man sämtliche Levels in den unteren Schwierigkeitsgraden durchgespielt, erst im höchsten Schwierigkeitsgrad (die unterschiedlichen Farben sind nicht erkennbar) stößt man auf ernste Probleme.

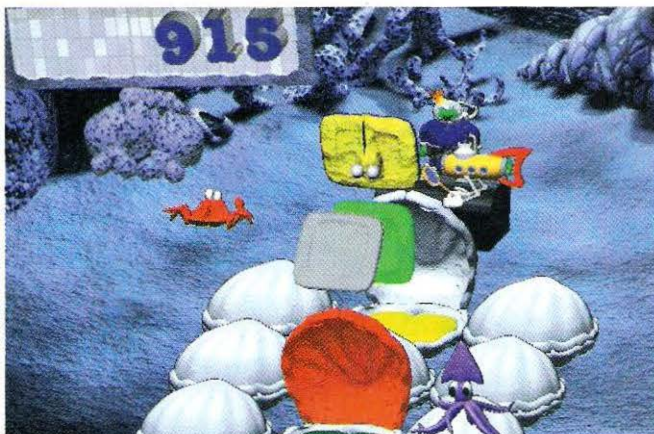
Harald Wagner ■



Auch dreidimensional läßt sich FlipOut! angenehm einfach spielen.



Die unterschiedlichen Leveldesigns sorgen jeweils für ein neues Spielgefühl.



Wegen der Muscheln sind die Farbfelder nur kurz zu sehen. Die Kraken, welche die Muscheln geschlossen halten, erschweren diesen Level.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 0 MB	GeneralMidi
CD 103 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Geschicklichkeit

Grafik	65%
Sound	55%
Handling	80%
Spielspaß	60%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Gametek
Preis	ca. DM 60,-
Release	März 97

Director's Chair

Alles im Kasten

Wenn der mächtigste Mann in Hollywood es sich nicht nehmen läßt, den gemeinen Computerspieler in die Feinheiten eines Programms einzuweisen, kann es sich nur um ein Produkt von Dreamworks handeln. Die Multimedia-Schmiede von Spielberg, Geffen und Katzenberg versucht, sich mit Director's Chair als feste Größe in der Branche zu etablieren.



Zwar werden bei Director's Chair die Grundbegriffe und Richtlinien des Films erklärt, doch leider kommt das Spiel dabei ein wenig zu kurz.

Der Titel ist eigentlich etwas irreführend. Producer's Chair käme der Sache wohl näher. Der Spieler überwacht alle Aspekte der Filmproduktion von der Erstellung des Scripts über die Filmaufnahmen bis hin zur Werbekampagne.
Für dieses Projekt stehen Ihnen erfahrene Hollywood-Veteranen beratend zur Seite, die über eine beeindruckende Berufserfahrung verfügen, handelt es sich doch um Spielbergs eigenen Mitarbeiterstab. Außerdem erleichtern ein intuitives Interface und eine Online-Hilfe den Einstieg.



Die Storyboards sind vorgefertigt und können nicht verändert werden.



Der Meister selbst gibt ein paar nützliche Tips und Hinweise.

Gut besetzt

Bei der Auswahl der Schauspieler wurde ordentlich geklotzt und nicht gekleckert. In den Hauptrollen finden wir Quentin Tarantino und Teenie-Idol Jennifer Anniston, und selbst die Nebenrollen sind mit Barry Corbin (Ausgerechnet Alaska) und dem Magierduo Penn und Teller noch gut besetzt.
Director's Chair unterteilt sich in vier Spielstufen. Im Anfänger-Modus ist das Spiel linear; die Story kann nur aus zwei Blickwinkeln erzählt werden, und Handlungsverzweigungen sind nicht möglich. Außerdem stehen nur eine Kameraperspektive und eine begrenzte Anzahl an Musik- und Soundeffekten zur Verfügung. Auf der „A-List-Stufe" erhöht sich die Anzahl der Auswahlmöglichkeiten entsprechend, und die Präsentation wird wesentlich komplexer.

Schwache Story

Leider verfügt Director's Chair lediglich über einen einzigen Plot, der nur zwei verschiedene Finale bietet. Entweder wird der unschuldig zum Tode Verurteilte hingerichtet oder seine Freundin entlarvt den wahren Täter rechtzeitig. Da es unmöglich ist, die Handlung oder den Dialog zu ändern, stellt sich schnell Langeweile ein. Und paradoxerweise erfüllt Director's Chair in diesem Punkt sein Versprechen, die Leiden eines Regisseurs realistisch zu simulieren: Filme machen ist ein langwieriger, komplexer Vorgang, bei dem immer wieder Kompromißlösungen die ursprüngliche Vision ersetzen müssen.
Wer sich ernsthaft mit dem Gedanken trägt, Regisseur zu werden oder sich einfach einmal mit digitalen Filmtechniken vertraut machen will, ist daher mit Director's Chair bestens bedient.
Wer jedoch ein kurzweiliges Spiel mit sofortiger Gratifikation und hohem Funfaktor erwartet, wird enttäuscht sein.

Markus Krichel ■

Statement



Das Ziel von Director's Chair besteht darin, den Alltag eines Regisseurs realistisch zu simulieren. Leider hat dieser Alltag mit der von Magazinen vorgegaukelten Glitzerwelt recht wenig zu tun. Für alle, die sich mit den Techniken und Praktiken der Filmproduktion vertraut machen wollen, ist dieses Produkt daher hervorragend geeignet. Als Spiel ist es aufgrund seiner vorgefertigten Filmkonserven und mangelnden Entscheidungsfreiheit weniger gelungen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
● SVGA	Maus ●
● DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster ●
HD 12 MB	GeneralMidi
CD 650 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Wirtschaftssimulation

Grafik	80%
Sound	85%
Handling	87%
Spielspaß	40%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Dreamworks
Preis	ca. DM 100
Release	Januar '97

Battle Cruiser 3000 AD

Verloren im We

Eigentlich hatte man die Hoffnung längst aufgegeben, das mit viel Vorschußlorbeeren bedachte Battlecruiser 3000 AD jemals zu Gesicht zu bekommen. Über sieben Jahre Entwicklungszeit haben Take2 und Chefentwickler Derek Smart in das Spiel investiert, um die ultimative Umgebung für Weltraum-Abenteuer aller Art zu schaffen.



Die gewöhnlichen Raumstationen wirken im Vergleich zu den sehr selten gestreuten außerirdischen Installationen fast schon winzig.



Dieser feindliche Soldat wehrt sich selbst unter Beschuß nicht. Treffer und Kollisionen vermerkt er lediglich mit einem Sprung nach hinten.



Das Andocken wird via Tastendruck in Sekundenschnelle ausgeführt. Selbständiges Fliegen oder wenigstens eine Animation wurde nicht vorgesehen.

Bereits zu Beginn des Projekts stand fest, was Battlecruiser 3000 AD einmal sein sollte und was es nach Ansicht der Entwickler jetzt auch ist: ein Action- und Strategiespiel, das mit einer langen Featureliste den Spieler vor völlig neue Herausforderungen stellt. Man steuert nicht nur seinen Battlecruiser, sondern auch eine kleine Anzahl von Abfangjägern, Shuttles und Landfahrzeugen. Durch überlegten Einsatz des Personals, das mit Moral, Erschöpfung und Verletzungen zu kämpfen hat, soll man gewinnbringende Minen auf Planeten einrichten können - auch durch Handel und Piraterie kann man seinem Geldbeutel Gutes tun. Eine lange Liste exotischer Zubehörteile soll das Überleben in dem mit zwölf kriegerischen Rassen bevölkerten Universum erleichtern.

Sagenumwoben

In der Tat scheinen sich die Entwickler Mühe gegeben zu haben, möglichst viel in das Spiel hineinzupacken, damit sich Battlecruiser 3000 AD von anderen Spielen dieses Genres unterscheidet. Um das Universum dynamisch und realistisch zu machen und den computergesteuerten Schiffen etwas Intelligenz einzuhauchen, wurde nicht einmal vor dem Einsatz neuronaler Netze zurückgeschreckt. Ob es sich bei Derek Smarts streng geheimem Programmcode (nicht einmal Take2 wurde Einsicht gewährt) wirklich um solche Netze handelt, läßt sich nicht überprüfen - immerhin gibt es offenbar etwas im Programm, das gehörig Prozessorleistung verschlingt. Der Total Carnage-Spielmodus, bei dem es um nichts als um das Vernichten feindlicher Raumschiffe geht, kann noch mit Bildwiederholraten von bis zu 20 Bildern pro Sekunde aufwarten, in den beiden anderen Spielmodi, die dem Spieler eine komplette Infrastruktur bieten, wird die Framerate jedoch mehr als halbiert. Selbst wenn diese Verlangsamung von einem neuronalen Netz stammen sollte, hat der Spieler nichts davon. Die für eine Weltraumsimulation zu geringe Framerate läßt sich noch verschmerzen, das größte Problem ist die völlig fehlgeschlagene Bedienung. Mit unterschiedlichsten Menüs, die weitgehend identische Be-

Statement



Gametek war bereits mit Frontier auf dem besten Wege, ein intelligentes Weltraumspiel zu veröffentlichen, aber auch damals hat es nicht geklappt. Zu fehlerhaft, zu unübersichtlich, zu sinnlos die Features, als daß Battlecruiser 3000 AD die Lücke im Genre ausfüllen könnte. Man kann dem Spiel auch positive Seiten abgewinnen: hat man sich nach vielen Wochen in das Spiel eingearbeitet, wird langer Spielspaß geboten - die 225 Himmelskörper wollen alle erkundet sein. Außerdem lernt man seine Tastatur kennen: weit über 150 Tastaturkombinationen werden im lückenhaften Handbuch erwähnt.

ltraum

fehle bieten, lassen sich die Einheiten steuern, jedes Menü bietet darüber hinaus auch ganz eigene Befehle. Da die gesamte Bedienung von Battlecruiser 3000 AD keineswegs intuitiv gestaltet wurde, sucht man in hektischen Spielsituationen verzweifelt nach dem passenden Menü.

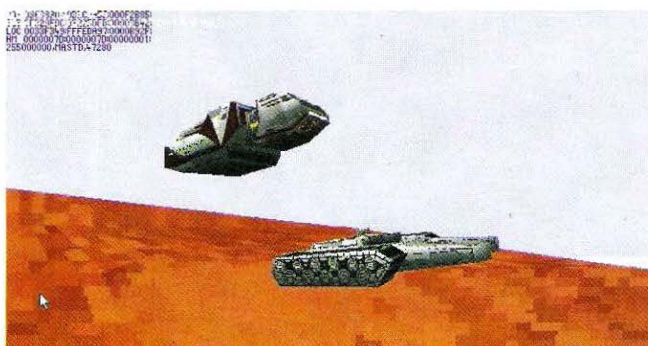
Künstliche Intelligenz

Auch die Navigation, die mit Jump-Points und Autopilot eigentlich ein einfaches Unterfangen sein sollte, stellt das Programm und den Spieler vor teils unüberwindliche Befehle. Springt man beispielsweise zu einem Planeten, kann es durchaus vorkommen, daß dieser weder zu sehen ist noch von den schiffseigenen Scannern entdeckt wird. Da man ja angeblich bereits am Ziel ist, verweigert auch der Autopilot seine Arbeit. Nebenbei manövriert der Autopilot auch so manches Schiff frontal auf eine Planetenoberfläche, dank der manchmal funktionierenden Kollisionsabfrage kann man sich so unverschuldet von seinen Schiffen verabschieden. Besonders erstaunliche Auswirkungen hat die Computersteuerung, wenn man jeweils zwei seiner Abfangjäger zum Schutz des eigenen und eines weiteren, freundlichen Schiffes abkommandiert. Kommen sich die zwei Schiffe zu nahe, interpretieren dies die Jäger als Angriff und vernichten alles, was ihnen vor die Laser kommt.

Handarbeit

Theoretisch kann man sich in das Cockpit jedes eigenen Schiffes setzen, den Autopiloten abschalten und das Schiff selbst steuern. Doch wozu? Ein Dogfight, normalerweise das spannendste Element eines solchen Spiels, ist völlig unmöglich, da die Gegner stets mit hoher Geschwindigkeit um den Rumpf des eigenen Schiffes rasen, auf eigene Angriffe verzichten und kaum unter das Fadenkreuz zu bekommen sind. Die Missionen deuten nur vage das Ziel an und sind teilweise nicht erfüllbar. So beschränkt man sich also bald darauf, vom Cockpit seines Battlecruisers aus seine Einheiten zu befehligen, sich mit dem langweiligen Handel zwischen verschiedenen Planeten über Wasser zu halten und von Zeit zu Zeit eine Expedition auf eine Planetenoberfläche zu wagen.

Harald Wagner ■



Die Bodenobjekte wirken völlig flach. Auch wurde hier die Kollisionsabfrage völlig fehlerhaft implementiert.



Da die Geschwindigkeiten der verschiedenen Raumschiffe nicht abgestimmt sind, rast man an solch hübschen Ansichten meist vorbei.



Dieser VGA-Modus entstammt noch der Anfangszeit der Spielplanung.



Die meisten Oberflächen der 225 Planeten und Monde sind völlig identisch.

Features und ihr Sinn

Das neuronale Netzwerk

Sollte es wirklich integriert sein, wäre es in der Lage, sämtliche Objekte auf „vernünftige" Weise zu steuern. Dies ist offensichtlich nicht der Fall, auch wäre es die weltweit erste konkrete Anwendung.

75 Personen im Battlecruiser

Jede Person kann nur eine Aufgabe wahrnehmen, Aushilfen kann man nicht rekrutieren. Reparaturen werden automatisch vorgenommen, also ist der Sinn der Personalverwaltung recht dubios.

12 außerirdische Rassen

Da in Battlecruiser kein Funkverkehr möglich ist, hat man recht wenig von dieser Vielfalt. Die Interaktion beschränkt sich auf gegenseitiges Abschießen und Bewundern des exotischen Schiffsdesigns.

225 Planeten und Monde

Die Planeten unterscheiden sich kaum voneinander, sie dienen lediglich als zweidimensionale Schlachtfelder. Die Steuerung der 40 Bodeneinheiten ist noch komplizierter als die der Raumschiffe.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 30 MB	GeneralMidi
CD 150 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

SciFi-Action

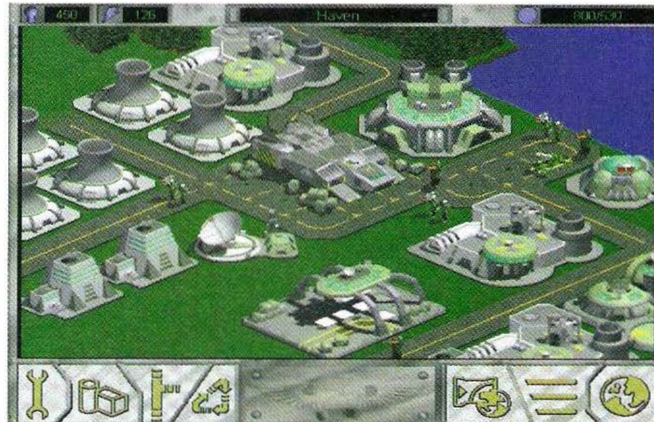
Grafik	79%
Sound	60%
Handling	20%
Spielspaß	29%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Gametek
Preis	ca. DM 100,-
Release	März 97

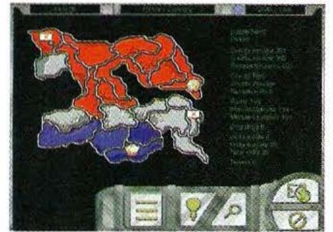
This could be haven for everyone: das neue Strategiespiel von Interactive Magic gibt mehr her, als die substanzarme Story (Menschen vs. außerirdische Taurier) vermuten läßt und gleicht einer prickelnden Woge der Innovation inmitten stillstehender Hexagon-Gewässer.

Fallen Haven

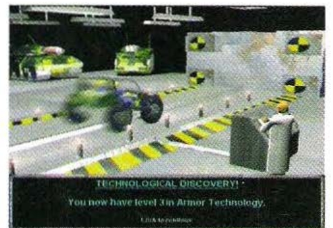
Fluchtversuch



In der heimatlichen Basis werden die Transport-Raumschiffe hergestellt und für den ersten Angriff mit einfachen Panzern und Scouts beladen.



Fünfzehn Provinzen müssen erobert und - noch wesentlich schwieriger - anschließend verteidigt werden.



Ihre Forschungsabteilung meldet regelmäßig neue Errungenschaften.

Was haben Gebißreiniger und Fallen Haven gemeinsam? Richtig, zwei Phasen. In den „Strategie"-Runden wird Sim City-kompatibel gebaut, repariert, geforscht und produziert; Minen, Labors und Kraftwerke liefern Runde für Runde frische Punkte, die die Infrastruktur in Schwung halten. Sobald Sie Einheiten in Transportern verstauen und damit eine benachbarte Provinz angreifen bzw. von der Gegenseite drangsaliert werden, wird in den Taktik-Modus umgeschaltet. Abwechselnd lotsen die beiden Kontrahenten ihre Einheiten über das isometrische Areal; die zurücklegbare Distanz und die Waffenreichweite errechnen sich durch das zugrundeliegende Gittersystem. Wer die letzte mobile Unit des Gegners zerstört hat, darf sich die Region einverleiben. Sonderlich originell geht's beim Kommandieren und Erobern allerdings nicht zu - wer die jeweils 18 Einheiten und Gebäude-Typen der beiden Parteien gesehen hat, weiß erst, was er an Tesla-Spulen, Chronosphären und mobilen Schattengeneratoren hat. Luftkissenfahrzeuge und Buggys dürfen als kreative Versehen gelten.

Mission Impossible

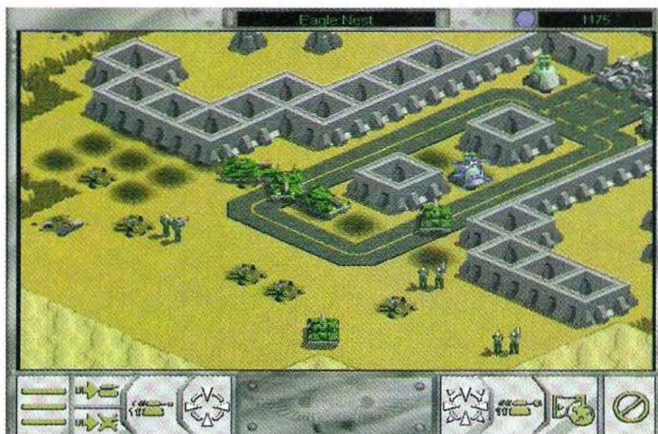
Teile der Steuerung fallen fast schon in den Zuständigkeitsbereich von Amnesty International. Beispiel: statt einer simplen Iconleiste haben sich die Programmierer ein Menü einfallen lassen, das bei jedem Klick sage und schreibe ein einziges Gebäude anbietet. Schwachpunkte wie die einfachst gerenderte Grafik wären zu verschmerzen, wenn da nicht das bedenkliche Gameplay wäre. Selbst bei einer „leichten" Kampagne schwankt der Schwierigkeitsgrad mittelfristig zwischen „herausfordernd" und „unverschämt". Macht man einen Fehler (es genügt, sich bei der Eroberung von Ländereien ein paar Runden zu viel Zeit zu lassen), dann potenziert sich dieser Ausrutscher im weiteren Verlauf. Es gibt gute Gründe, warum die Missionen bei anderen Strategiespielen nicht unmittelbar aufeinander aufbauen.

Petra Maueröder

Statement



Fallen Haven und Spieletester verbindet ein gemeinsames Schicksal: aus beiden hätte was Ordentliches werden können. Bedenkliche Designfehler, fehlende Multiplayer-Unterstützung, eine mäßige KI und die Mehr-schlecht-als-recht-Render-Grafik reißen das innovative und kurzweilige „Command & Conquer in Runden" unnötig tief in den Wertungskeller.



Beim Angriff auf gegnerische Stützpunkte müssen zunächst die Lasergeschütze an den Eingängen beseitigt werden.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 24 MB	GeneralMidi
CD 127 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Strategie

Grafik	65%
Sound	70%
Handling	60%
Spielspaß	67%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Interact. Magic
Preis	ca. DM 80,-
Release	März 97

SPQR - The Empire's Darkest Hour

Dia-Vorführung

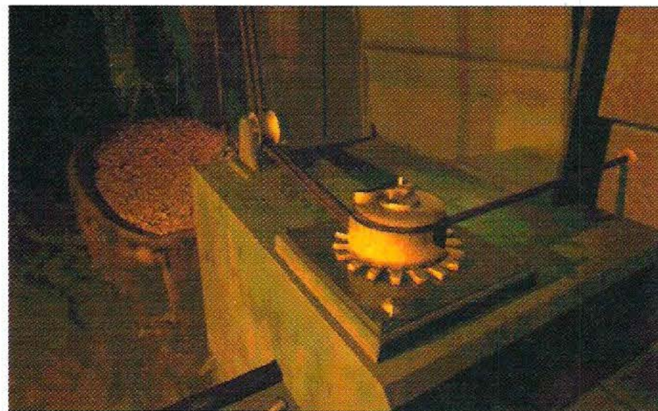
Der Erfolg des Internets hat GT Interactive dazu ermutigt, ein Adventure mit dem Komfort, der Geschwindigkeit und der Opulenz durchschnittlicher Web-Seiten auf CD-ROM zu bannen. Das Resultat ist nur wenig spannender als ein Dia-Abend vom letzten Urlaub im Bayrischen Wald.

Rom, man schreibt das Jahr 205. Das Orakel sagte für das Ende des Jahres eine unbekannte Bedrohung für die Stadt voraus, und die Seherin Sybil weissagt, daß es sich dabei wohl um den Terroristen Calamitus handeln wird. In dieser Situation wird der Spieler in der Rolle des Lehrlings des großen Erfinders Cornelius losgeschickt, Calamitus zu entlarven und Rom zu retten. Dazu werden fünf Personen frei Haus als Verdächtige geliefert, von denen man einen als Verbrecher überführen muß. Der Schlüssel dazu liegt im Lesen der unzähligen Schriftrollen, die im gesamten altertümlichen Rom zu suchen sind. Da einige Ereignisse (meist handelt es sich um das Auftauchen von Schriftrollen) zeitgesteuert sind, sollte man sich des sogenannten Navigators bedienen, einer Zeitmaschine. Damit läßt es sich munter durch das Jahr 205 navigieren, an den makellosen und sterilen Grafiken geht die Zeit allerdings spurlos vorbei. Man bewegt sich mittels einfacher Mausklicks durch die Stadt, nur in den seltensten Fällen werden die Standgrafiken durch Videosequenzen aufgelockert.

Statement



SPQR ist eines dieser Spiele, die nichts als die Leistungsfähigkeit moderner Rendersoftware zeigen. Cybersites virtuelles Rom läßt sich im Internet jedoch weitaus billiger begutachten: unter der Adresse http://www.cybersites.com findet sich ein komplettes Kapitel, das die „Interaktivität" und das „Flair" des Spiels bestens vermitteln kann. Nur auf die wenigen Videosequenzen muß man verzichten.

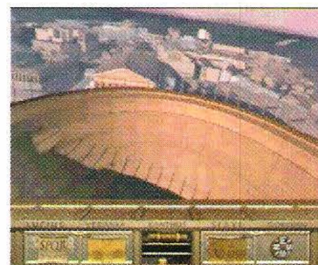


Eines der kniffligsten Rätsel erwartet Sie am Beginn des Spiels: Finden Sie den Hebel am unteren Bildrand und stecken Sie ihn in das Zahnrad...

Alibirätsel

Von Zeit zu Zeit taucht ein Rätsel auf, das es zu lösen gilt. Da es kein Inventory gibt, wird jedes Rätsel in einem Bild gelöst. Meist handelt es sich um das Finden einer Kurbel oder das Verschieben eines Gegenstandes. Selbst das vielgescholtene Myst konnte größere Abwechslung bei den Rätseln bieten, und auch die langsame und statische Grafik läßt bei SPQR keinen Spielspaß aufkommen.

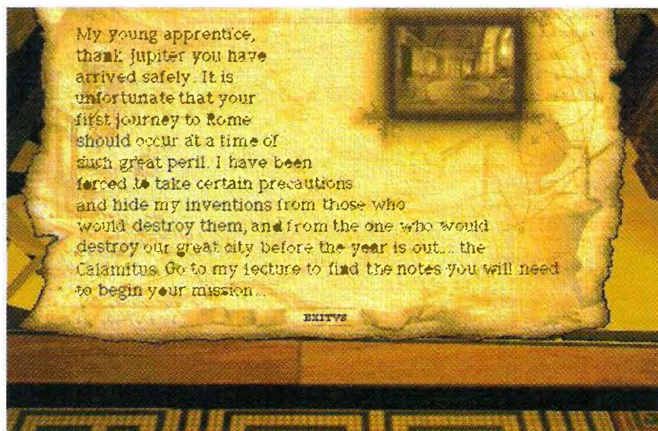
Harald Wagner ■



Die seltenen Videoanimationen dauern bestenfalls wenige Sekunden.



Für Querdenker: dieses Rätsel ist nur durch das Aufstellen der Häuser zu lösen.



Die multimedialen Schriftrollen bestehen aus großen Mengen leicht verständlichen Texts und einem winzigen, altrömischen Videoframe.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 5 MB	GeneralMidi
CD 505 MB	Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	50%
Sound	30%
Handling	60%
Spielspaß	19%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	GT Interactive
Preis	ca. DM 90,-
Release	März 97

NBA Hang Time

Korbleger

Basketball boomt: Die langen Kerls der NBA geizen nicht mit Körben und faszinieren mit waghalsiger Luftakrobatik. NBA Hang Time hilft allen, die keine Hände in Schaufelgröße haben und sich dennoch einmal mit Dennis Rodman und Co. um den roten Ball balgen wollen.

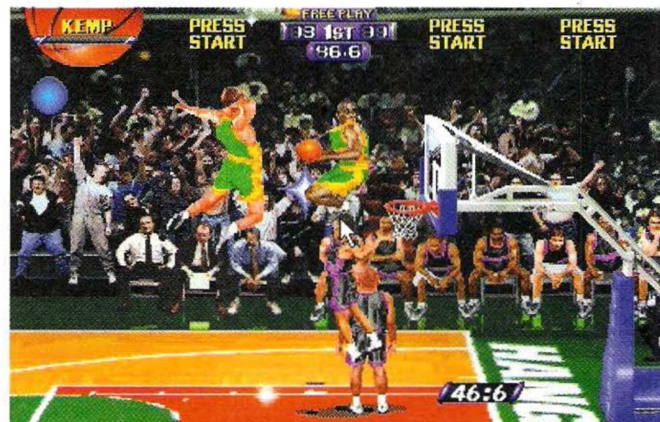
Der Sportspielsektor wird derzeit klar von den Produkten aus dem Hause EA Sports beherrscht, zumindest was die Simulationen amerikanischer Körperertüchtigungen mit Showcharakter betrifft. Bei den actionlastigen Produkten sieht es dagegen anders aus, denn mit der gelungenen Spielhallenumsetzung NBA Jam TE setzte Acclaim gewissermaßen einen



Die selbsterstellten Spieler sehen teilweise etwas unkonventionell aus.


Heiße Sache: Nach dem dritten Korbleger in Folge brennt der Ball.

Standard in diesem Bereich. Dem Spieler blüht deshalb erst mal ein Aha-Erlebnis, denn NBA Hang Time vom arcadeerprobten Programmierteam Midway gleicht dem Konkurrenten fast auf's Haar. Grafisch hat der Neuling leicht die Nase vorne, immerhin lassen sich dank Windows 95 diverse Auflösungen von VGA bis HiRes jederzeit einstellen. Sogar ein Spielchen im Fenster ist möglich, wenn die Textverarbeitung gerade mal keine neue Euphorie aufkommen läßt. Ebenso ähneln sich die spielerischen Werte: Zwei-gegen-zwei ist der einzig mögliche Modus, wobei der PC freundlicherweise bis zu drei der nett animierten und digitalisierten NBA-Stars steuert, wenn gerade keine menschlichen Spieler zur Hand sind. Erfreulich ist die Unterstützung des Gravis Grip, denn zu viert an einer Tastatur artet ein Match schnell in Gewürge aus. Mit nur drei Tasten lassen sich aber dank der ausgeklügelten Kombinationen wahnwitzige Manöver schnell



Schrempf und Kemp wollen hoch hinaus. Die Spezialmanöver sehen nicht nur atemberaubend aus, sondern führen so gut wie immer zum Erfolg.

und gezielt ausführen, was für Angriff und Verteidigung gleichermaßen gilt.

Kuh auf zwei Beinen

Eine echte NBA-Saison dürfen Sie nicht nachspielen, sondern nur der Reihe nach gegen alle 29 Teams der US-Profiliga antreten. Wer alle Gegner bezwingt, wird beispielsweise mit einem stärkeren computergelenkten Kollegen belohnt. Ein richtiges Schmankerl ist die Möglichkeit, einen neuen Spieler zu erstellen, der neben individuellen Fähigkeiten auch ein leicht exotisches Aussehen mitbringt; vom Alien über eine Kuh auf zwei Beinen bis zum Werwolf ist nichts unmöglich. Auch hier profitieren Sie vom erfolgreichen Spiel, denn je nach Punktekonto wächst Ihr Liebling entsprechend mit. Damit keiner Ihren Überflieger mopst, wird der Spielstand mit einer Geheimzahl geschützt, was etwas lästig ist, da diese bei jedem neuen Spiel eingestellt werden muß. Allerdings lassen sich damit problemlos verschiedene Kombinationen von Spielern ausprobieren, die Sie den Mannschaftskadern entnehmen. Nicht jeder XL-Recke paßt schließlich zu Ihrer persönlichen Spielweise und wartet außerdem mit unterschiedlichen Spezialfähigkeiten auf.

Florian Stangl

Statement



Bahnbrechend Neues ist Midway mit NBA Hang Time nicht gelungen, was natürlich auch an der Arcade-Vorlage liegt. Die Unterschiede zu NBA Jam sind dann auch nicht riesig, sondern fein. Beide Programme spielen sich ähnlich und bieten witzige Extras wie brennende Körbe, den begrenzten Turbo-Modus oder coole „Alley Oops". Grafisch hat Midway die Nase dank SVGA vorne, auch der Sound kann sich hören lassen, denn die dufte Hiphop-Mucke und der englische Kommentator schaffen die nötige Atmosphäre. Insgesamt ein netter Zeitvertreib für zwischendurch.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 1 MB	GeneralMidi
CD 115 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 120, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
1-4 Spieler an einem Rechner

RANKING

Sportspiel

Grafik	79%
Sound	78%
Handling	81%
Spielspaß	79%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	GT Interactive
Preis	ca. DM 100,-
Release	März 97

War Diary

Klagebucheintrag

Asien. Unendliche Weiten. Dies ist die Geschichte einer tragischen Verwechslung zweier Spiele-Verpackungen, die dazu geführt hat, daß einige koreanische Programmierer statt WarCraft 2 versehentlich den Vorgänger aus dem Jahre 1994 abgekupfert haben.

Als Aufhänger muß der „Siebenjährige Krieg" zwischen Japan und Korea herhalten, anzusiedeln gegen Ende des 16. Jahrhunderts. Letzteres möchte man auch für den technischen Standard dieser Cover Version annehmen - erst aus zwei bis drei Metern Entfernung ist War Diary von der aufwendigen WarCraft-VGA-Grafik nicht mehr mit letzter Gewißheit zu unterscheiden. Weitgehend identisch: Spielverlauf und Bedienung. Die Bevölkerung wird mit Getreide ernährt und baut aus Holz und Eisen die tollsten Sachen, darunter Schmieden, Werften, Tempel, Wachtürme, Transporter und Schiffe. Überschüssige Ressourcen verkauft man an einen Händler, wodurch Geld für die Anheuerung von Personal in die Kasse kommt. Krieger werden in Kasernen rekrutiert und mit zunehmend besseren Schwertern und Bögen ausgestattet.

Statement



Wer WarCrafts nachmacht oder fälscht oder nachgemachte oder gefälschte WarCrafts in Umlauf bringt, sollte zumindest ansatzweise an deren Qualität herankommen. Von der Spielbarkeit und dem Charme des Maßstäbe setzenden Originals (Budget-Tarif: DM 30,-) ist bei War Diary (unverständliche Preisempfehlung: DM 50,-) aber kaum etwas übriggeblieben.

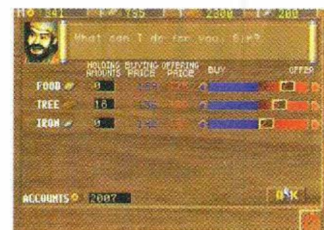
© 1994 by Blizzard Entertainment

Was der Silberfaden beim Hunderter, ist in unserem Gewerbe eben das Gameplay: ein untrügliches Unterscheidungsmerkmal zwischen Original und Fälschung. Das Leveldesign pendelt sich auf mittelprächtigem Niveau ein, was auf das berechenbare Verhalten des Computergegners und die wenigen Einheiten-Typen zurückzuführen ist. Darüber hinaus fällt die konsequente Ignorierung von Multiplayer-Bedürfnissen negativ auf. Kreative Eigenleistungen sind nur in Spurenelementen nachweisbar; z. B. verschleißen sich die Waffen im Lauf der Zeit und müssen daher ersetzt werden. Wird das Bild dunkler, wissen Sie: Holla, das Nachtleben beginnt (ermöglicht den Einsatz gezauberter Geister); Wetterwechsel kündigen sich durch herunterprasselnde Pixel an.

Petra Maueröder ■



Wenn gegnerische Horden in die Siedlung einfallen und keine eigenen Soldaten zur Stelle sind, sollten zumindest die Gebäude instandgehalten werden.



Der Händler kauft Ihnen Holz, Eisen und Lebensmittel ab. Umgekehrt können Sie bei Bedarf fehlende Ressourcen aufstocken.



Ein Schiff wird kommen: selbst auf gerenderte Zwischensequenzen muß man nicht verzichten.



Größere Ansammlungen von roten und blauen Pixelhäufchen, unterlegt von digitalem Geröchel, lassen auf bewaffnete Auseinandersetzungen schließen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 0,5 MB	GeneralMidi
CD 184 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 8 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Strategie

Grafik	15%
Sound	10%
Handling	60%
Spielspaß	22%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	CDV/Trigger-Soft
Preis	ca. DM 150,-
Release	erhältlich


Die Außenansichten sind zwar hübsch anzusehen, spielerisch aber völlig wertlos, da Sie so nur sehr schlecht zielen können.


Rechts im Bild eine der Klappbrücken, die von einem Geschützturm bewacht wird. Diese lassen sich am besten aus der Distanz bekämpfen.

G-Nome

Genetischer Defekt

Krieg statt Frieden, Genwaffen statt Diplomatie: Die Menschheit prügelt sich mal wieder mit Aliens. 7th Level versucht sich mit G-Nome an der Simulation tonnenschwerer Kampfkolosse, die nicht nur auf den ersten Blick an Mechs erinnern.

Auf dem Planeten Ruhelen gibt's Ärger: Eigentlich wollten die braven Menschen ja friedlich mit den bösen Scorps zusammenleben, doch wie sollte es anders sein, die Aliens sehen das komplett anders. In aller Heimlichkeit entwickeln sie im Genlabor die ultimative Biowaffe, den sogenannten „G-Nome". Richtig geraten, es gibt nur einen, der das Unheil noch abwenden kann: Sergeant Joshua Grant, dessen Rolle Sie übernehmen. Bevor Sie auf den berüchtigten Endgegner treffen und ihn für die Menschheit erobern können, warten 22 Missionen auf Sie, die für ein Actionspiel erstaunlich komplex sind. Übrigens ist die Hintergrundstory dieselbe, die uns auch im Echtzeit-Strategiespiel Dominion erwartet, das wohl im Mai fertig sein wird.
Erst einmal sollten Sie die Steuerung nach Ihren Bedürfnissen konfigurieren, denn die „HAWCS" genannten Kampfmaschinen steuern sich eben nicht wie Papas Kleinwagen. Am besten geht es mit einer Kombination aus Tastatur und einem analogen Joystick, wobei auch das Keyboard alleine keine allzu schlechte Figur macht. Ist einer der drei Schwierigkeitsgrade gewählt,

sollten Sie mit den drei Trainingseinheiten beginnen und sich mit den HAWCS vertraut machen, bevor es in die erste Mission geht.

Mechwarriar 2 läßt grüßen

G-Nome ist kein alltägliches Spiel, obwohl es auf den ersten Blick wie ein Klon von Activisions Mechwarrior 2 aussieht. Die auf zwei Beinen durch die Landschaft stapfenden Kolosse haben auch ohne FASA-Lizenz eine auffällige Ähnlichkeit mit den offensichtlichen Vorbildern. Die Maschinen können nicht nur in alle vier Richtungen laufen, sondern auch den Torso kippen und drehen, um beispielsweise in eine andere Richtung zu feuern, als Sie gerade laufen. Das ermöglicht spannende Gefechte, wenn es Ihnen gelingt, einen Gegner zu umrunden, während dieser völlig verwirrt versucht, Sie zu treffen. Dazu bedarf es aber einiger Übung.
Im Gegensatz zu anderen Mech-Spielen haben Sie keinen Einfluß auf Bewaffnung und Art Ihres HAWCS, sondern erhalten aus einer Palette von fünf Maschinen die jeweils passende. Das Besondere an G-Nome ist die Tatsache, daß Sie auch aus den Kolossen aussteigen dürfen, um etwa ein Gebäude zu infiltrieren oder einen gegnerischen HAWC zu übernehmen. Dazu müssen Sie mit einer speziellen Gasgranate den feindlichen Piloten aus dessen Cockpit jagen und das anschließende Feuergefecht mit ihm überstehen. Dann laufen Sie auf sein Gefährt zu und steigen ein. Klingt einfach, hat aber meist zwei entscheidende Nachteile: Zum einen versucht Ihr Gegner natürlich, genau das zu vermeiden und Sie vorher abzuschießen. Zum anderen kann es sehr schnell passieren, daß Sie aus Ihrem HAWC verjagt werden und allzu schnell unter die gewaltigen Füße einer der Kampfmaschinen geraten, was höchst unangenehme Folgen hat.



Ganz weit unten: So sehen Sie das Geschehen aus der Perspektive eines Fußsoldaten, der gerade versucht, den rettenden HAWC zu entern.



Hier sitzen wir in einem feindlichen HAWC und werden gerade von einem überlegenen Gegner böse zusammengestaucht.

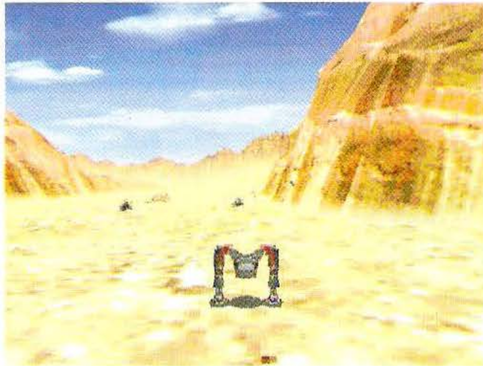
Aussteiger gesucht

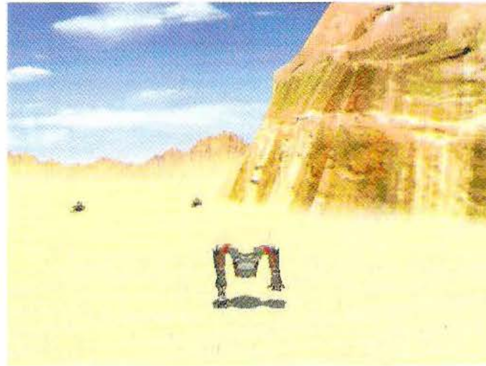
Die Missionen in G-Nome profitieren davon, daß Sie nicht stur an Ihren HAWC gebunden sind. In manchen Einsätzen müssen Sie beispielsweise eine Brücke nach unten klappen oder einen Code finden, der in einem bestimmten Gebäude versteckt ist. Oder Sie schnappen sich den Code für die Freund-Feind-Kennung, täuschen den Gegner und schmuggeln sich an allen Wachen vorbei bis zu seinem Hauptquartier und sprengen es vor seinen Augen. Die meisten Missionen bestehen deshalb auch nicht aus einem Ziel, sondern oft



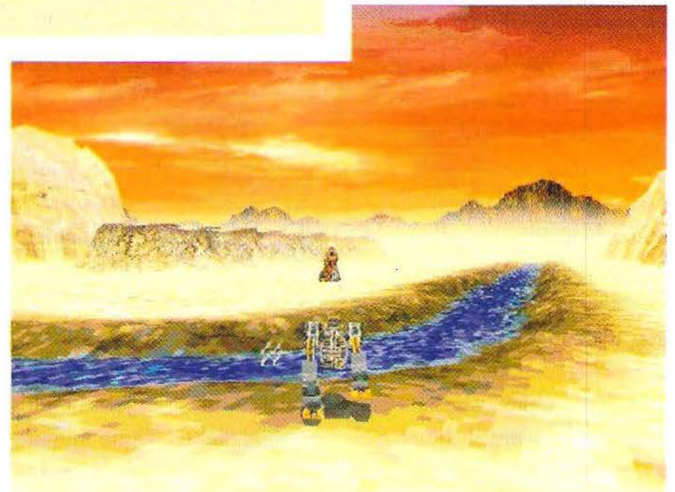


Ein menschlicher Pilot und sein Scorp-Pendant streiten sich um den HAWC. In Multiplayer-Partien dürfen so auch mehrere Spieler gleichzeitig aufeinander losgehen (oben). Im wabernden Meer der Texturen sind Einzelheiten nur schwer zu erkennen. In Bewegung wird die Optik auch wegen des kleinen Sichtfensters noch unübersichtlicher (links).





Einmal die volle Detailstufe, daneben die grafisch abgespeckte Version für schwächere Rechner. Gerade beim Netzwerkspiel wird so lästiges Ruckeln beseitigt (links).
Flüsse wie dieser sind natürliche Grenzen, die nur mit Hilfe von Brücken überquert werden können. Den entsprechenden Schalter, um die Klappbrücke zu aktivieren, finden Sie in bestimmten Gebäuden (unten).



aus drei oder mehr Aufgaben, die gelöst werden müssen. In welcher Reihenfolge, müssen Sie allerdings selbst herausfinden, da helfen auch die knappen, englischen Einsatzbesprechungen nicht. Etwas Besserung verspricht die deutsche Version, die zwar auch keine schriftlichen Informationen bereithalten wird, dafür aber als Sprecherin Susie Müller, die rauchige Stimme aus „Herzblatt".
Im Einsatz gibt es einiges zu beachten. Die Waffensysteme verbrauchen entweder Munition oder Energie, wobei letzteres zu Lasten der Geschwindigkeit und des Schutzschirms geht. Sollte wirklich einmal Not am Mann sein und Sie haben keinen Schuß mehr an Bord, hilft möglicherweise ein leer herumstehender HAWC des Gegners, oder Sie versuchen, einen der Angreifer zu entern. Aufladen können Sie Ihre Maschine nämlich nirgends; sparsames Feuern ist also Pflicht. In manchen Missionen stehen Ihnen dagegen bis zu drei Begleiter zur Verfügung, die über ein reichhaltiges Angebot an Befehlen nach Ihren Vorstellungen dirigiert werden dürfen.

Deathmatch im Internet

Abgerundet wird das Spektakel durch einen reizvollen Mehrspieler-Modus, der neben dem berüchtigten Deathmatch, in dem jeder gegen jeden oder Teams gegeneinander antreten, auch einen kooperativen Modus enthält, in dem Sie gemeinsam mit Ihren Mitstreitern gegen computergesteuerte Kampfkolosse antreten. Auch hier dürfen Sie feindliche Piloten aus dem Cockpit jagen, allerdings könnte ein gewiefter Kontrahent es genau darauf anlegen. Clevere Spieler locken nämlich einen leichtsinnigen Gegner an, aktivieren die Selbstzerstörungssequenz und lassen sich aus der Maschine schießen. Freudestrahlend entert der Jäger seine Beute und merkt womöglich erst zu spät, was für ein Kuckucksei er unter sich hat. Der Schadenfreude ist somit keine Grenze gesetzt, zumal sich G-Nome auch über das Internet spielen läßt. Nachteilig ist nur die teils extrem niedrige Geschwindigkeit bei größeren Spielarenen wie „Hell on Ice", die auch auf schnellen Rechnern wenig berauschend ist.

Florian Stangl

Statement



Wie kann 7th Level nur eine derart vielversprechende Ideen so jämmerlich zugrundegehen lassen? G-Nome hätte ein echter Hit werden können, dank der Möglichkeiten, die das Aussteigen aus den Maschinen bietet. Doch zu viele Kleinigkeiten verleiden das Spiel, angefangen bei der krümeligen Grafik, die exaktes Zielen auf die Beine der gegnerischen Kolosse unnötig erschwert und dank der wabernden Texturen auch keine Schönheitspreise verdient. Außerdem töten die lieblosen Einsatzbesprechungen schnell die Atmosphäre ab. Weiteres Negativbeispiel: Ich stehe hinter einem gerade mal hüfthohen Felsbrocken, der wegen der schlampigen Kollisionsabfrage die ultimative Deckung ist, da der feindliche Pilot zu ungeschickt ist, sein Gefährt einen halben Meter auf die Seite zu bewegen. Andererseits entscheiden oft nur wenige Zentimeter über Wohl und Wehe eines Gefechts, denn stehe ich nur etwas zu weit vorne, schießt man mir die Maschine in Nullkommanix unter dem Kriegerhintern weg. Die von 7th Level als „IQ sprengende künstliche Intelligenz" gepriesene Dummheit der Gegner ist einmalig: Ich ballere aus sicherer Entfernung auf einen feindlichen Laserturm, und keine der nur 250 Meter entfernt stehenden Kampfmaschinen greift mich an. So schön die komplexen Missionen mit etwas mehr Feinschliff gewesen wären, so ärgerlich und vor allem frustrierend sind die Schlampereien der Designer. Mechwarrior 2 und Terra Nova haben gezeigt, wie man es besser macht.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 20 MB	GeneralMidi
CD 210 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
8 Spieler an einem PC, Netzwerk

RANKING

Action

Grafik	78%
Sound	79%
Handling	75%
Spielspaß	69%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	7th Level
Preis	ca. DM 100,-
Release	März 97

Stars!

Windows 97

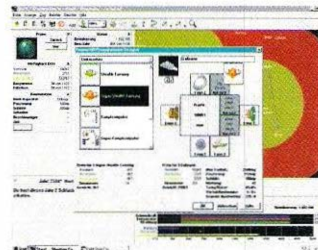
Stellen Sie sich vor, Sie arbeiten sich mühsam in ein ultra-komplexes Space-Strategiespiel ein und haben bereits tags darauf ernsthafte Probleme, sich im eigenen Spielstand zurechtzufinden: sprich Sie sehen die Planeten vor lauter Sternen nicht mehr. Dieses Phänomen nennt sich Stars! und kommt von empire.

Jeff McBride, einer der beiden Stars!-Programmierer, war jahrelang bei Microsoft beschäftigt und hat dort maßgeblich an WinWord oder MS-Excel mitgewirkt. Der Mann weiß also, wie eine Tabelle oder ein Fenster aussieht. Und davon gibt es eine ganze Menge in Stars!, das man sich als eine Mischung aus Master of Orion 2 und Space Bucks vorstellen muß. Bedienungstechnisch bietet es allen Komfort, den man von Windows-Programmen erwarten darf; durch exzessiven Einsatz der rechten Maustaste belädt man schnurstracks Kolonisierungs-Raumschiffe, ändert die Routen von Aufklärungssonden, automatisiert den Bergbau, gibt neue Forschungsprojekte in Auftrag oder legt Minenfelder an. Die F9-Taste startet die Berechnung eines neuen Jahres und berichtet anschließend im Nachrichtenfenster über die daraus resultierenden Ereignisse (Schlachten, fertiggestellte Fabriken, kolonisierte Planeten etc.). Auch wenn Stars! komplizierter aussieht als es tatsächlich ist, läßt sich eine mehrstündige Einarbeitungszeit nicht vermeiden, die durch das interaktive Tutorial verkürzt wird.

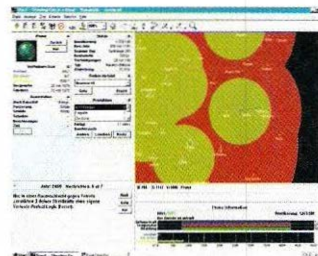
Weißt Du, wieviel Sternlein stehen...

Ein Antrieb ist ein Antrieb ist ein Antrieb, auch wenn es ihn in 15 verschiedenen Varianten gibt. Die beiliegende Broschüre mit Hunderten von Bauteilen (Panzerung, Frachträume, Kolonisierungs-Module, Scanner, Schilden, Bomben, Minen, Torpedos etc.) flößt daher nur beim ersten Durchblättern Respekt ein; auf den zweiten Blick sind die Unterschiede zu Master of Orion 2 eher gering. Die Baupläne der einzelnen Raumschifftypen werden komfortabel via Drag & Drop mit den Icons der dazugehörigen Waffen bestückt. Sehr zuvorkommend: entwickeln Ihre Wissenschaftler z. B. eine bessere Panzerung, stattet das Programm alle Neukonstruktionen automatisch damit aus. Die eigentlichen Schlachten zwischen verfeindeten Raumschiff-Flotten oder das Bombardment gegnerischer Planeten können Sie indes nicht direkt beeinflussen, sondern nur eine allgemeine Strategie vorgeben. Über das Ergebnis und den Kampfverlauf informiert man Sie erst anschließend. Stars! ist explizit für Multiplayer-Schlachten ausgelegt, was u. a. dadurch zum Ausdruck kommt, daß Diplomatie und Handel im Einzelspieler-Modus nicht vorgesehen sind.

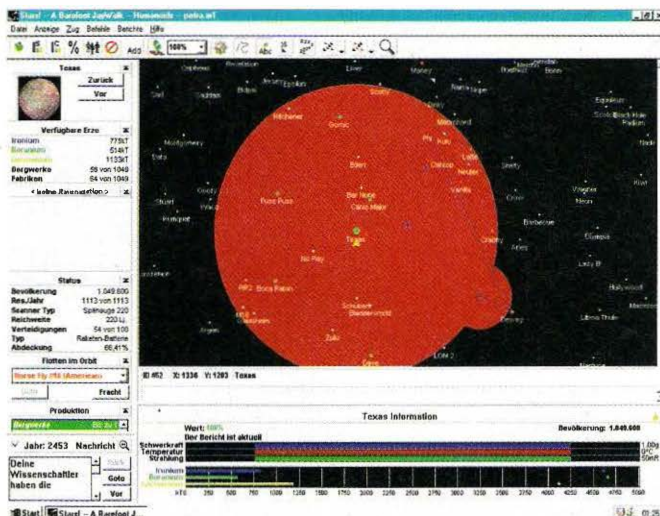
Petra Maueröder ■



Welches Schutzschild hätten's denn gern? Die Raumschiffe lassen sich ganz nach Belieben bestücken.



Die Kreise markieren den Scanner-Radius Ihrer Kolonien.



Nicht erschrecken: ein erstklassiges Tutorial erklärt Ihnen Schritt für Schritt, welche Mysterien sich hinter all den Buttons, Fenstern und Icons verbergen.

Statement



Von Jeff McBride stammt der legendäre Ausspruch „Why graphics? It's a strategy game...". Aber muß man deshalb gleich ein faszinierendes Spiel auf Civilization 2-Niveau als Tabellenkalkulation tarnen? So viele Funktionen, so wenig Drumherum - deshalb bleibt's letztlich ein Spielspaß-Rohling, der erst nach einem professionellen Feinschliff richtig funkeln wird. Wir warten gespannt auf Stars! 2.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 6 MB	GeneralMidi
CD 62 MB	Audio

REQUIRED
386DX33, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Nullmodem, Modem, e-Mail, Netzwerk (max. 16 Spieler)

RANKING

Strategie

Grafik	20%
Sound	15%
Handling	80%
Spielspaß	71%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Empire
Preis	ca. DM 70,-
Release	März '97

Wer der Flut von nahezu identischen Echtzeit-Strategiespielen entkommen möchte, dem Genre aber dennoch nicht ganz abgeneigt ist, kann mit Enemy Nations neue Hoffnung schöpfen. Der Genre-Mix aus Wirtschaftssimulation und Strategiespiel verspricht ein neues Spielerlebnis.

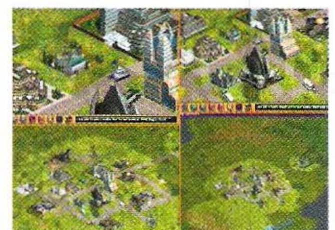
Enemy Nations

Echtzeit-Tycoon


Zur Stahlproduktion wird Eisen und Kohle benötigt. Auch Kohlekraftwerke und Fahrzeugfabriken sollten stets in der Nähe gebaut werden.



Die Forscher entwickeln unentwegt neue und meist auch ausgesprochen teure Fahrzeugtypen.


Da das Spiel alle Auflösungen unterstützt, ist die Zoomfunktion hilfreich.

Während man bei allen Echtzeit-Strategiespielen der letzten Jahre nur wenige Gebäude errichten mußte, um eine funktionsfähige Infrastruktur und damit unbegrenzten Nachschub an militärischen Einheiten zu erhalten, hat der Spieler bei Enemy Nations weitaus komplexere Aufgaben. Als alleiniger Vertreter der Menschheit muß er auf einem frisch entdeckten Planeten die eigene Rasse etablieren, wozu zuerst die Ressourcen Holz, Kohle, Eisen und Öl abzubauen sind. Diese werden in verschiedenen Produktionsanlagen zu Zwischenprodukten veredelt und erst anschließend in weiteren Anlagen verwendet. Damit der Gütertransport schnell und reibungslos vonstatten geht, muß man für ein leistungsfähiges Straßennetz und effiziente Fahrrouten seiner LKWs sorgen, die automatische Einsatzplanung funktioniert auch recht zufriedenstellend. Die zu produzierenden Einheiten sind äußerst vielfältig und beschränken sich längst nicht auf Militärfahrzeuge.

Schlagkräftiger Computer

Doch da auch außerirdische Rassen die Eroberung des Planeten planen, muß man sich bald der Aufstellung schlagkräftiger Einheiten widmen. Die maximal drei vom Computer gesteuerten Parteien zögern nach dem Aufbau ihrer Basis schließlich nicht lange, den Konkurrenten einen Besuch abzustatten. Die Kämpfe sind leider nicht annähernd so actiongeladen wie in herkömmlichen Strategiespielen, der Computer verhält sich vergleichsweise „klug" und greift als erstes schlecht bewachte Produktionsstätten an, bevor er sich einem offenen Kampf stellt. Durch dieses Vorgehen und den langwierigen Basisaufbau ist man genötigt, die gesamte Spielzeit wachsam zu sein und vernünftige Entscheidungen zu treffen, da ein schneller Neubeginn nicht möglich ist.

Harald Wagner ■

Statement



Enemy Nations ist eine gute Mischung aus Transport Tycoon und etwas Command & Conquer. Das Instandhalten der Infrastruktur macht mindestens genausoviel Spaß wie der militärische Teil der Simulation, allerdings muß man sich für ein Spiel mehrere Tage Zeit nehmen. Das gleiche gilt auch für das Netzwerkspiel, bei dem eine unbegrenzte Anzahl an Spielern teilnehmen kann.



Obwohl der Kampf nicht im Mittelpunkt des Spiels steht, wurde er optisch gut in Szene gesetzt. Auch die Taktik des Computers kann sich sehen lassen.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 5 MB	GeneralMidi
CD 625 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 100, 8 MB RAM DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 via Modem, unbegrenzt via Internet/Netzwerk

RANKING

Strategie

Grafik	70%
Sound	45%
Handling	65%
Spielspaß	74%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Winward Studios
Preis	ca. DM 100,-
Release	April 97

DSF Fußballmanager

Tor des Monats

Gratulation an DSF: nach ran und Willi Lemke, aber noch vor Heribert Faßbender hat es der rührige Sender geschafft, einen eigenen Fußballmanager auf den Markt zu bringen. Wen das noch nicht beunruhigt, der wird spätestens an der Kasse nervös: warum verheizt Sierra diese deutsche Version des Ultimate Soccer Managers 2 für weniger als 30 Mark?



Wenn Sie beim Mannschaftsgespräch „hartes Tackling" vorgegeben haben, nimmt auch die „Brutalität" der 2D-Sprites erheblich zu.

Weil Software 2000 horrende Lizenzgebühren an den DFB überweist, heißen die Vereine beim DSF-Fußballmanager „Bayern Manchen" und die Spieler „Markus Bubbel" oder „Sean Dandy". Legt man Wert auf Atmosphäre, muß mit dem Editor nachgeholfen werden, der praktischerweise gleich im Programm eingebaut ist. Und das ist noch lange nicht alles, denn abgesehen von einer durchschaubaren, logisch aufgebauten Benutzerführung und modernem Design hat die Wirtschaftssimulation so ziemlich alles, was die Bundesliga Manager-Familie auch bietet: Marketing, Training, Sponsoring, Freundschaftsspiele, Interviews, Spieler-Transfer, Talentsuche, Statistiken, Tabellen, Trainingslager, Zeitung - um nur einige Beispiele zu nennen.



Das Stadion wird sukzessive um Fanshops und Imbißbuden ergänzt.



Für Standardsituationen können die Abläufe exakt vorgegeben werden.

Ein unmoralisches Angebot

In etlichen Belangen (Eintrittspreise, Stadionausbau) geht die Simulation sehr ins Detail und stellt den Manager vor Probleme wie „Wieviel darf der Becher Bier kosten?" und „Was trainiert die Mannschaft zwischen 14 und 15 Uhr?". Nachteil: bei der Fülle an Funktionen hat man andauernd den Eindruck, irgendwas übersehen zu haben; einige Aufgaben lassen sich deshalb an Assistenten delegieren. Das Beste am DSF Fußballmanager ist aber ohne Zweifel der Strategie-/Taktik-Editor: Sie können nicht nur bestimmen, wer Frei-, Eck- oder Strafstöße ausführen soll, sondern sogar ganze Spielzüge am Reißbrett „programmieren". Bei Standardsituationen stellt man für jeden beteiligten Akteur ein, wie er sich zu verhalten hat, d. h. ob er paßt, schießt, dribbelt, abwartet oder sich von Punkt A nach Punkt B bewegt. Das Faszinierende und zugleich Unrealistische daran: die Kicker tun wirklich das, was man ihnen sagt - wie sich am Spieltag nachprüfen läßt. Statt ohnehin deaktivierter 3D-Szenen erwartet Sie eine an Übersichtlichkeit kaum noch zu toppende isometrische Darstellung des gesamten Platzes samt herumwuselnder 2D-Figürchen im Bundesliga Manager Professional-Look. Wie lange so ein Match dauert, läßt sich in mehreren Stufen justieren. Wären einige Details besser gelöst (dazu zählt auch die alberne „Videotext"-Darstellung von Tabellen und Auflistungen sowie die peinliche Sprachausgabe), könnte man glatt von einer echten Alternative zum BM 97 sprechen.

Petra Maueröder ■

Statement



Lassen Sie sich bloß nicht vom Winterpausenschlußverkaufs-Preis irritieren: der DSF Fußballmanager ist zwar nicht sonderlich schön, aber dafür erstaunlich vielseitig und hat einige geniale Features (Spiel-Darstellung, Taktik-Editor), die ich mir auch für ein Hattrick! Wins und Anstoß 2 wünschen würde. Bevor Sie jetzt vergeblich beim Versandhändler durchklingeln: das Programm gibt's exklusiv in den Fachabteilungen der Karstadt-Warenhäuser.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
● SVGA	Maus ●
● DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster ●
HD 20 MB	GeneralMidi
CD 103 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
bis zu 8 Spieler an einem PC

RANKING

WiSim	
Grafik	55%
Sound	40%
Handling	65%
Spielspaß	71%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 30,-
Release	erhältlich

Tailchaser



Die Levels von Tailchaser sind im allgemeinen völlig flach aufgebaut.

Jump & Runs sind nicht unbedingt das Haupteinsatzgebiet eines PCs, benötigen diese Spiele doch ultraschnelle Grafikroutinen, eine digitale Steuerung und animierte Sprites. Bislang konnten nur wenige derartige PC-Spiele diesem Anspruch gerecht werden, mit Tailchaser wagt sich ein weiteres ins Rennen. Um das Problem des Parallaxscrollings zu vermeiden - schließlich verlangen bewegte Ebenen nach gewitzten Programmteilen - verzichtete Defcom einfach darauf und bewegt nur eine einzige schlichte Ebene. Auch die gleichzeitige Darstellung von zu vielen Sprites wurde geschickt umgangen, die sehr „übersichtlich" aufgebauten Levels belästigen den Spieler nur selten mit Gegnern. Aus diesen Tricks resultiert ein butterweiches Scrolling, dessen positiver Eindruck eigentlich nur durch die ungemein zähe Bewegung der Spielfigur getrübt wird. Das fröhlich-hektische Element, das dem Genre seinen Namen gibt, sucht man in diesem Spiel vergebens. **(hw)**

RANKING

Jump & Run	
Spielspaß	18%
Hersteller	Defcom
Preis	DM 90,-
MULTIPLAYER	keine Multiplayer-Option
SYSTEM	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

L.A. Blaster



Die nette Rendergrafik kann das dröges Spieldesign nicht retten.

Cryo schlägt wieder zu: die berühmt-berüchtigten französischen Grafiker mit dem Hang zum minimalistischen Spieldesign setzen Sie in L.A. Blaster hinter das Steuer von sechs Fahrzeugen, mit denen Sie auf vorberechneten und von CD abgespulten Strecken flitzen müssen. Ihre Tätigkeit beschränkt sich dabei auf das Aufsammeln von Power-Ups, mit denen Sie Ihre aufgedonnersten Mühlen aufrüsten. Dann wird auf alles geballert, was Sie unter Feuer nimmt, außerdem müssen Sie etwaigen Hindernissen ausweichen. Das war's auch schon. Die einfallslose Hintergrundgeschichte löst ebenfalls keine Begeisterungsstürme aus. Dank SVGA und TrueColor-Modus sieht das öde Spektakel wenigstens ordentlich aus, die für langsame Rechner geeignete VGA-Version beleidigt eher das Auge. Da Abwechslung Fehlanzeige ist, bleibt auch dieses Cryo-Werk ein klassischer Langeweiler allererster Güte. **(fs)**

RANKING

Action	
Spielspaß	21%
Hersteller	Cryo
Preis	DM 50,-
MULTIPLAYER	keine Multiplayer-Option
SYSTEM	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Football Pro 97



Die Kamera ist frei positionierbar und sorgt für guten Überblick.

Obwohl sich die uramerikanische Sportart in Deutschland nur sehr weniger Anhänger erfreuen kann, wird diese Simulation auch in Deutschland vertrieben werden. Als erstes Softwarehaus hat es Sierra geschafft, einem Football-Spiel ein lehrreiches Handbuch beizulegen, mit dem sich das Regelwerk auch unbedarften Europäern erschließt. Football Pro 97 basiert auf den Ligadaten der 96er Saison und enthält alle bekannten Spielzüge. Wem die über 10.000 Einträge im Playbook nicht ausreichen, kann sich auf vergleichsweise einfache Weise weitere Spielzüge erstellen. Wem eine Karriere als Coach nicht gefällt, kann aber auch als Commissioner, Manager oder Spieler teilnehmen - dabei sollte man jedoch darauf gefaßt sein, auf der Bank zu sitzen, schließlich berechnet das Spiel individuelle Verletzungen und Erschöpfungszustände. Auch die flüssige Grafik und die passable Steuerung setzt Sierras Football Pro 97 an die Spitze des Genres. **(hw)**

RANKING

Sportspiel	
Spielspaß	81%
Hersteller	Sierra
Preis	DM 100,-
MULTIPLAYER	2 über Modem bzw. Netzwerk
SYSTEM	Pentium 100, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win 95

NBA Jam Extreme



Alle Männlein fliegen hoch: Plumpe Grafik und schwaches Gameplay.

Der goldene Stanglnator am Band geht diesen Monat an Acclaim: Der Versuch, das ordentliche NBA Jam TE aufzufrischen, ging gründlich daneben. Die farbarme 3D-Grafik macht das wuselige Action-Basketball unübersichtlich, außerdem haben die Polygonspieler der Marke „Orang Utan" keine Ähnlichkeit mit den Vorbildern, die zumindest in den Menüs anständig digitalisiert sind. Spielerisch gibt es gewohnte Kost mit jeweils zwei Akteuren, von denen bis zu drei der Computer übernimmt. Turboknopf und Special Moves lockern das im Vergleich zum Vorgänger NBA JAM TE weniger rasante Geschehen etwas auf. Ihre erfolgreichsten Spiele und die Statistiken legt das Programm in einer Datei ab, sollten Sie wirklich vor Freunden damit angeben wollen. Ärgerlich sind die unsinnige Menüführung sowie der viel zu kleine Ball, der im Polygonbrei der Spielfiguren allzu oft untergeht. **(fs)**

RANKING

Sportspiel	
Spielspaß	37%
Hersteller	Acclaim
Preis	DM 90,-
MULTIPLAYER	2 über Modem bzw. Netzwerk
SYSTEM	Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Alive - Behind the Moon



Minimalgrafik und Sparsound treffen auf ein gruseliges Spieldesign.

Der Untertitel „Hinter dem Mond" trifft es perfekt: Vorliegendes Machwerk ist einige Jahre am aktuellen Adventure-Standard vorbei. Als „Auserwählter" landet der Spieler versehentlich auf einem fremden Planeten, der sich als Erde der Zukunft entpuppt, wie zeitraubende Gespräche mit anderen Personen ergeben. Die Aufgabe, die Heimat zu retten, wird dank unfairer Zufallsereignisse und des unlogischen Spielaufbaus frustrierend erschwert. Die teils sehr undurchdachte Bedienung tut ihr übriges dazu, die oberflächlichen Rätsel völlig verkommen zu lassen. Noch dazu sind die Grafiken offensichtlich von der Malgruppe des örtlichen Kindergartens in der Frühstückspause zu Papier gebracht worden, bei der Sprachausgabe wurde wohl vergessen, das Mikro vorher auszupacken, so dumpf und verrauscht klingt es. Kurzum: Weder Story noch Präsentation noch Gameplay erreichen gehobenes Shareware-Niveau. **(fs)**

RANKING

Adventure	
Spielspaß	9%
Hersteller	Nova Media
Preis	DM 90,-
MULTIPLAYER	keine Multiplayer-Option
SYSTEM	486er, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, DOS

Die gr. Schlacht um Waterloo



Das 2D- bzw. 3D-Gelände kann in mehreren Stufen gezoomt werden.

Jedem sein ganz persönliches Waterloo: Wahlweise auf Seiten der Engländer bzw. der Königlich-Preußischen oder als Mitstreiter Napoleons dirigiert man seine Einheiten (Infanterie, Kavallerie, Artillerie) über gigantische, aufwendig illustrierte Hexagon-Karten durch 22 fiktive und realitätsgetreue Szenarien. Dabei spielen nicht nur Bewegungs-, Offensiv- oder Defensiv-Phasen/Runden eine Rolle, sondern auch Finessen wie Formationen, Blickrichtung, die Art des Geländes sowie die Moral der Truppen. Für geschichtlich interessierte Strategie-Profis ein unglaublich informatives und wunderschön gestaltetes Strategiespiel (komplett in deutsch), das aber ein Faible für komplexe Konstellationen und die Bereitschaft für eine langwierige Einarbeitungsphase voraussetzt - selbst dann, wenn man bereits „Ardennen" und „Gettysburg" kennt. Grafisch und steuerungstechnisch ist die trockene, akribisch recherchierte Materie kaum besser umzusetzen. **(pm)**

RANKING

Strategie	
Spielspaß	64%
Hersteller	empire
Preis	DM 90,-
MULTIPLAYER	2 Spieler (Modem, Nullmodem, e-Mail)
SYSTEM	486DX/33, 8 MB RAM, Double-Speed-CD-ROM, Win 3,1/95

Grid Run



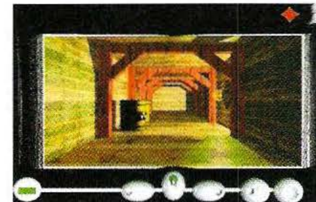
Von wegen Suchtgefahr: die veraltete Technik macht jeden Spielspaß kaputt.

Auf einem in Schrägperspektive dargestellten Plattform-Labyrinth versuchen zwei sogenannte Grid Runner, einander möglichst viele Flaggen wegzuschnappen. Die Flaggen, um die sich der Spieler mit dem Computergegner streitet, sind an bestimmten Punkten dieses Labyrinths positioniert. Sobald ein Spieler eine der grauen Fahnen berührt, nimmt diese eine bestimmte Farbe an und zählt von nun an zu seinem Territorium. Einige Sonderregeln machen das im Grunde simple Spielprinzip aber etwas verzwickter: es kann immer nur einer der beiden Wettstreiter die Flaggen umfärben, während der andere ihm nachläuft. Außerdem gibt es zahlreiche Teleport- und Beschleunigungsfelder sowie einige Waffen und Bonusgegenstände, die zusätzliche Hektik ins Spiel bringen. Trotz DirectX-Unterstützung wirkt die Grafik hoffnungslos veraltet. Da helfen auch die stattliche Anzahl von insgesamt 57 Levels und die 28 Multiplayer-Plattformen nicht. **(tb)**

RANKING

Action	
Spielspaß	32%
Hersteller	Virgin
Preis	DM 80,-
MULTIPLAYER	2 Spieler
SYSTEM	Pentium 60, 8 MB RAM, SVGA, Win95

Die phant. Reise nach Terra-Gon



Steril gerenderte Standbilder wurden lieblos zusammengeschustert.

Seit Myst häufen sich die gerenderten Adventures, die meist nicht mal im entferntesten an das große Vorbild heranreichen. „Die phantastische Reise nach Terra-Gon" ist da keine Ausnahme, wenngleich dieses mit dem beliebten, aber nur bedingt spieletauglichen Programmiertool Macromedia erstellte Machwerk das wohl auch gar nicht will. Vielmehr soll der Spieler eine Reise durch Raum und Zeit erleben, die durch sphärische Klänge und surrealistisch angehauchte Grafiken untermalt wird. Nachteil sind allerdings die gruseligen Rätsel, die dem geneigten Tüftler die Reise verleiden. Haben Sie Freude daran, simple Holzstäbchen zu verschieben, um durch eine Türe zu gelangen? Peinlich sind auch die vielen Bildschirmtexte, die nicht immer mit dem Duden konform gehen und für ein deutsches Produkt auch sprachlich mehr erwarten lassen sollten. Selbst eingefleischte Esoterik-Freaks werden damit ihre Probleme haben. **(fs)**

RANKING

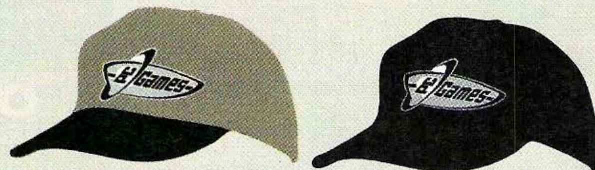
Adventure	
Spielspaß	27%
Hersteller	Multimedia Artist
Preis	DM 90,-
MULTIPLAYER	keine Multiplayer-Option
SYSTEM	486er, 8 MB Ram, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows

Die PC GAME



Woll-Hats
mit gesticktem PC GAMES Logo
Größen: Einheitsgröße
Farben: oliv oder schwarz

DM 39,-



Baseballcaps
mit gesticktem PC GAMES Logo
Größen: Einheitsgröße, verstellbar
Farben: stone mit schwarzem Schild oder nur schwarz

DM 49,-

TEST YOUR HERO COMPATIBILITY



Kapuze mit Reißverschluß
mit gesticktem PC GAMES Logo
Größen: nur S möglich
Farben: schwarz, oliv
Backprint: in 6 Varianten möglich (siehe unten); auch ohne Backprint möglich

DM 79,- (ohne Backprint)
DM 89,- (mit Backprint)

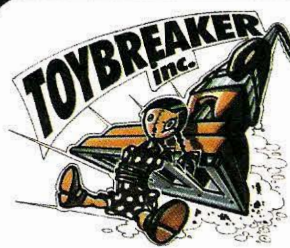
Die Back-Prints:



Nummer 1



Nummer 2



Nummer 3



Nummer 4

S Kollektion

Endlich ist es soweit, für alle PC GAMES Fans nun die PC GAMES Kollektion, mit gesticktem PC GAMES Logo auf den Vorderseiten und 6 möglichen Motiven auf der Rückseite der Shirts (siehe Backprints). Wer kein Motiv auf der Rückseite haben möchte, kann sein Shirt auch „nur“ mit Logo bestellen. Alle Stücke in Super-Qualität zum Freundschaftspreis!



V-Necks mit gesticktem PC GAMES Logo

Größen: Freesize (X-XL), S
Farben: stone, schwarz, oliv
Backprint: in 6 Varianten möglich (siehe unten); auch ohne Backprint möglich

DM 49,- (ohne Backprint)
DM 59,- (mit Backprint)





DM 79,- (ohne Backprint)
DM 89,- (mit Backprint)

Kapuzensweater mit gesticktem PC GAMES Logo

Größe: nur XL möglich
Farben: stone, schwarz, oliv
Backprint: in 6 Varianten möglich (siehe unten); auch ohne Backprint möglich





Nummer 5



Nummer 6

BESTELLSCHEIN

Meine Adresse (bitte in Druckschrift ausfüllen!):

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

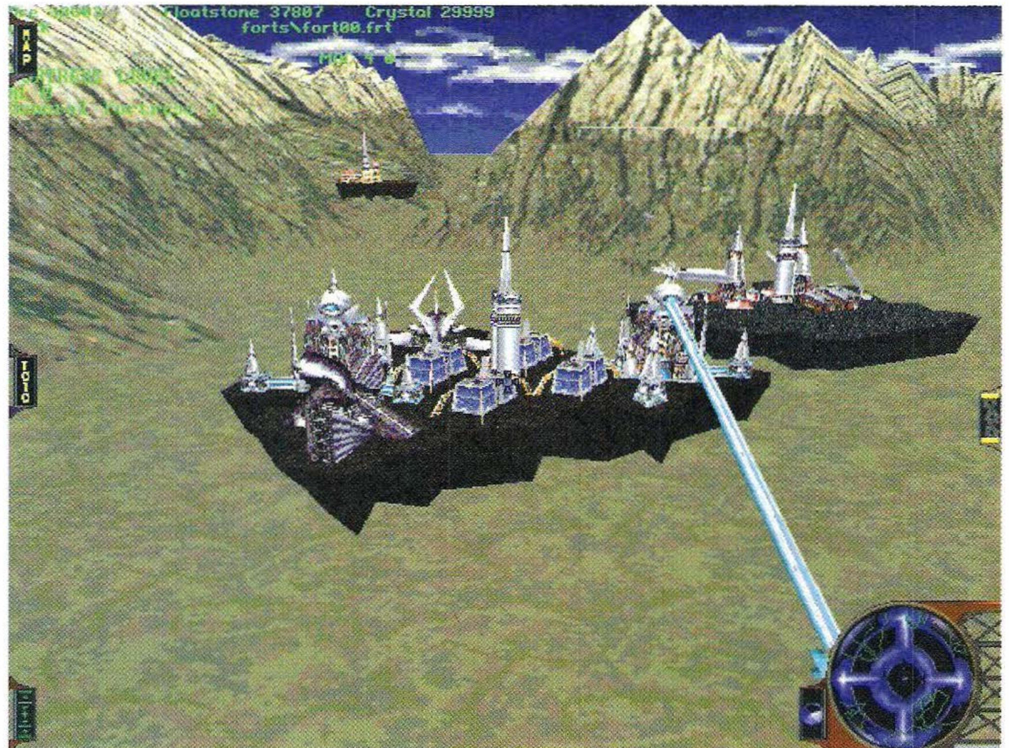
PLZ, Wohnort

Hiermit bestelle ich:

Stck.	Produkt	Backprint-Nr.	Farbe	Größe	Preis
	Wollhat	nicht möglich		Einheitsgröße	
	Baseballcap	nicht möglich		Einheitsgröße	
	Kapuzensweater			nur XL möglich	
	V-Neck			Freesize (X-XL)	
	V-Neck			S	
	Kapuze m. Reißverschluß			nur S möglich	
			zuzüglich Versandkosten DM 6,50		DM 6,50
				GESAMTBETRAG:	

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: **Computec Verlag, Isarstr. 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.** Bitte beachten Angebot gilt nur im Inland. Farben sind aus drucktechnischen Gründen nicht verbindlich.

23. Januar. Ich bin bei Sculptured Software in Salt Lake City, Utah, um einige Änderungsvorschläge für Stratosphere zu diskutieren. Letzte Woche erhielt ich eine neue Version des Spiels, die größere Verbesserungen und Ergänzungen aufwies. Die Jungs bei Sculptered waren sehr glücklich mit dieser neuen Version, die in der Tat sehr gut aussah und nur ein kleines Problem hatte - ich bekam einfach nicht heraus, wie man das Spiel spielt.

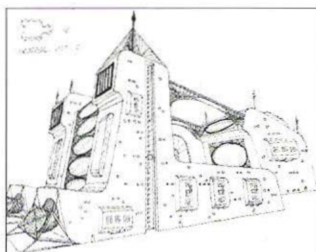


Erst wenn man sein Fort hochgerüstet hat, sollte man sich an zwei Gegner gleichzeitig heranwagen, die bereits eine beeindruckende KI besitzen.

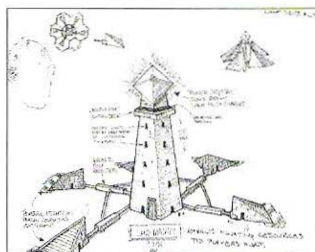
Herbert Perez´ Tagebuch zu Stratosphere

Fliegende Festung

Wenn man bedenkt, daß ich der Produzent des Spiels bin, ist das eine relativ schlechte Botschaft. Von den drei neuen Missionen konnte ich keine einzige durchspielen. Ich fragte, ob in dem Spiel noch ein Bug sei, aber das Programmierteam wußte nicht einmal, wovon ich sprach. Sie antworteten, das Spiel sei klasse und ich mache wohl irgend etwas falsch. Als Produzent von Stratosphere ist es Teil meiner Aufgabe, das Team mit herkömmlichen Spielern in Kontakt zu halten. Möglicherweise klingt es seltsam, aber es scheint immer einen Punkt in der Entwicklung eines Spiels zu geben, an dem die Entwickler zu sehr in ihr Spiel vertieft sind und ihre Objektivität verlieren. So flog ich also von Long Island, New York, wo Acclaim beheimatet ist, nach Salt Lake City, um herauszufinden, was wohl geändert werden muß.



Die Thruster Unit 3 ist eine Beschleunigungseinheit mit neuester Technik. Erst im späten Spiel wird man sein Schiff damit ausrüsten können.



Dieses Gebäude dient dem Ansaugen von schwebenden Ressourcen, mit denen neue Gebäude angeschafft und beschädigte Häuser repariert werden können.

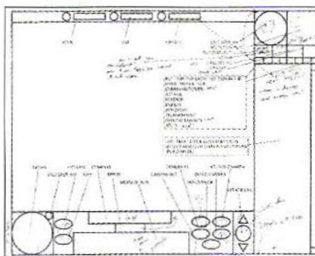
Hauptsächlich muß ich dem Programmierteam zeigen, wie schlecht ich das Spiel spiele. Also richteten wir einen Rechner ein, und die beiden Spieldesigner Chris und Vince schnappten sich Notizblöcke.

Spieletest

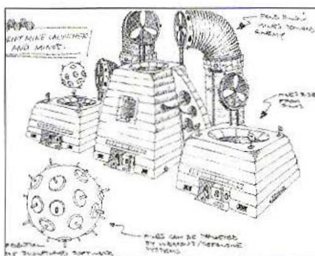
Wir starteten das Spiel, und ich täuschte vor, ein typischer Spieler zu sein. „Sagen wir, ich hätte das Spiel noch nie zuvor gespielt. Ich klicke also auf Missionsstart, und los geht's." Das Spiel begann, und ich fing an, mein fliegendes Fort zu steuern - so weit, so gut. Dann entdeckte mich ein Gegner, und Kanonenkugeln flogen durch die Luft.

„Okay, ich werde angegriffen, und ich klicke überall herum." Ich stellte meine Kanonen auf Automatik und geriet in Panik, aber ich glaube, einen Gegner habe ich erwischt. „Hm, ich versuche, die gegnerische Energieversorgung zu zerstören, aber ich bin mir nicht sicher, ob...uups... ich bin gegen die Wand geflogen." Mein Fort wurde beschädigt und geriet kurzzeitig außer Kontrolle. Chris und Vince machten sich Notizen. „Jetzt flüchte ich, damit ich meine Waffen neu aufbauen kann." Ich versuchte, meinen Gegnern zu entrinnen und den Aufbau-Knopf zu drücken, aber dessen Position hatte sich jüngst verändert, und ich konnte mich nicht erinnern, wo er jetzt zu fin-

den ist. Vince wollte mir einen Hinweis geben, aber Chris brachte ihn zum Schweigen und beide machten sich Notizen. Schließlich fand ich den Aufbau-Knopf, aber da war ich schon längst wieder unter feindlichem Beschuß und wurde langsam zu Kleinholz verarbeitet. „So," fragte Chris, „als Spieler, wie fühlt man sich jetzt?" Eigentlich wollte ich sagen, daß man sich wie ein Idiot vorkommt, aber ich antwortete nur „Ich bin frustriert, daß das Interface nicht intuitiver und einfacher zu bedienen ist. Ich raste jedesmal aus, wenn ich angegriffen werde und vergesse, was ich zu tun habe." In der Zeit, in der ich dies erklärte, wurde mein Fort in einzelne Bits zerlegt, das Spiel stürzte ab, und wir mußten von neuem beginnen. Wir gingen diesen Prozeß einige Male durch, bis Chris sich in den Pilotensessel setzte und mir zeigte, wie man das Spiel spielt. Er klopfte sich die Kommandos aus den Fingern wie ein Profi, er rempelte, täuschte, attackierte, zog sich zurück, baute Minen auf und sammelte Ressourcen ein. Ich fiel in Ehrfurcht auf die Knie, als er jedes feindliche Schiff zerstörte, das es wagte, ihn anzugreifen. Es war klar, daß wir hier ein Problem hatten. Ich habe an dutzenden Spielen gearbeitet, und immer kam es zu diesem speziellen Moment, an dem die einzigen, die das Spiel spielen können, diejenigen sind, die das Spiel entwickelt haben. An diesem Punkt waren wir angelangt. Unser ursprünglicher Plan für das Interface schien auf dem Papier ganz hervorragend zu funktionieren, aber da gab es einen Faktor, den wir nicht beachtet hatten - Panik.



Das neue Interface, das Herbert Perez so viel Kopfschmerzen bereitete, liegt bislang nur auf Skizzen vor. Gut zu erkennen sind die beiden Menüleisten.



Dieser Minenwerfer wird eines der teuersten Gebäude sein. Die von ihm ausgesetzten Minen bleiben in der Luft schweben und können abgeschossen werden.

Der Moment X

Da das Spiel ein Echtzeit-, Strategie- und Actionspiel ist, muß der Spieler eine Menge Dinge gleichzeitig machen: angreifen, instandsetzen und aufbauen. In frühen Versionen des Spiels war dies alles recht einfach, aber mit der nun funktionstüchtigen künstlichen Intelligenz des Gegners ist das eine völlig andere Sache. Mit noch vier Monaten Entwicklungszeit im Rücken entschlossen wir uns, das Interface komplett neu zu entwickeln. Wir beschlossen, eine permanente Menüleiste auf der rechten und unteren Seite des Bildschirms zu integrieren, die dem Spieler einen schnelleren Überblick über seine Einheiten gestattet und sie komplett mit der Maus steuern läßt. Auf diese Weise muß sich der Spieler nicht an Unmengen von Tastaturkommandos erinnern. Selbst in den gefährlichsten Gefechten kann der Spieler nun mit der linken Hand auf den Cursortasten sein Fort steuern und mit der Maus Kommandos aus dem neuen Menü auswählen. Wir erhielten Anregungen von Künstlern und Programmierern und erstellten eine große Menge von Skizzen für das neue Interface. Es sieht gut aus. Jetzt müssen wir es nur noch in das Spiel integrieren und beobachten, wie die Leute es verwenden. Ich glaube, es wird die gesamten Bedienungsprobleme lösen. Wenn nicht, werden wir eine andere Lösung finden müssen. Als nächstes steht auf unserer Liste, die Einheiten und ihre Interaktion zu beobachten sowie die KI zu verbessern, damit sich gegnerische Forts „natürlicher" verhalten. Anschließend müssen wir die Hintergrundstory zusammenstellen, die Grafiken verschärfen, das Handbuch schreiben, den Netzwerk-Modus zum Laufen bekommen, das Gameplay ausbalancieren und eine Anzeigenkampagne starten. Mit nur noch drei Monaten bis zum Betatest werden auch diese Dinge langsam interessant.

Herbert Perez
Producer Stratosphere



Dieses Ungetüm steuern Sie durch die riesigen Levels, wobei gleichzeitig die Stadt aufgebaut und die starken Gegner bekämpft werden müssen.

Das Spiel

Als Spieler von Stratosphere haben Sie die Aufgabe, mit größtenteils selbst erstellten fliegenden Städten (Forts genannt) ein zerfallendes Königreich vor Rebellen zu schützen. Sie fliegen Ihre Stadt wie in einer Flugsimulation durch die Gegend, richten Minen auf dem Boden ein und versuchen durch taktisches Gespür, den Rebellen Einhalt zu gebieten. Durch das Ausbeuten der Minen erhalten Sie die notwendigen Ressourcen, um Ihr Fort mit einer Auswahl aus über 70 verschiedenen Systemen aufzurüsten. Stratosphere wird zahlreiche Missionen enthalten, die zwischen 20 und 60 Minuten dauern werden und sich auf beide Kriegsparteien aufteilen.

In der Hitparade der Traumjobs rangiert „Spiele-Entwickler" nach wie vor auf den obersten Plätzen. Und das, obwohl die Aussichten, in der Branche tatsächlich noch Fuß zu fassen, rapide schlechter werden. Für Leute, die nicht allein auf den PC fixiert sind, öffnet Sony Computer Entertainment (CE) jetzt ein interessantes Schlupfloch. Für rund 1.500,- Mark kann sich jedermann ein Starter-Kit zulegen, mit dem auch Neulinge die heiligen Hallen der Spiele-Programmierung erkunden können.



Net Yaroze: PlayStation-Spiele selbst entwickeln

Entwicklungshilfe

Vor fünf oder sechs Jahren war es möglich, im Alleingang einen Hit zu schreiben. Inzwischen sieht die Entwicklung eines gut verkäuflichen Spiels etwas anders aus: Teams von zehn oder mehr Programmierern, Grafikern und Betatestern arbeiten Hand in Hand. Jeder ist nur für einen einzelnen Aspekt des Spieles zuständig, beispielsweise für die Grafikroutinen oder das Zeichnen und Entwerfen der Levels. Einen Lehrberuf „Spieleentwickler" gibt es schon gleich gar nicht - und selbst ein Informatik-Studium liefert dem Interessierten gerade einmal das programmiersprachliche Grundgerüst. Über dieses Problem haben sich schon die verschiedensten Menschen die Köpfe zerbrochen - unter anderem auch die Programmierer selbst. Die Resultate ihrer Bemühungen konnten bis jetzt aber noch niemanden so recht überzeugen. Produkte à la „Klik and Play" haben mit Programmierung so wenig gemeinsam wie eine Runde „Ridge Racer" mit der Führerscheinprüfung. Lerneffekt gleich Null.



Paul Holman, Manager of Developer Support, präsentiert ein Jump & Run aus der Feder eines japanischen Yaroze-Besitzers.

Learning by doing

Ein alternatives Konzept hat PlayStation-Hersteller Sony seit Mai 1996 in der Erprobungsphase. Eine modifizierte Version der 32 Bit-Konsole wird mit einem abgespeckten Entwicklerpaket an den japanischen Normalbürger verkauft. Mit Hilfe eines herkömmlichen PC können ambitionierte Hobby-Programmierer - und solche, die es werden wollen - grafisch ansprechende PlayStation-Spiele entwickeln. Da es sich bei Net Yaroze (jap. Yaroze = „laß uns etwas entwickeln") um kein Spiele-Kit im herkömmlichen Sinne handelt, muß der Benutzer allerdings gewisse Vorkenntnisse der Programmiersprache C mitbringen. Wer den Mut hat, sich durch das verständlich geschriebene Standardwerk „Programmieren in C" von Kernighan/Ritchie zu beißen, sollte damit aber keine Probleme haben. Im Gegensatz zum PC nimmt die PlayStation dem Entwickler ohnehin zahlreiche Aufgaben ab. Alle Grafikroutinen beispielsweise sind in sogenannten Funktionsbibliotheken gespeichert. Der Programmierer übergibt diesen Funktionen nur noch gewisse Eckdaten, wie etwa die Koordinaten eines Polygons, während die zugehörige Bibliothek bereits alle Dreh-, 3D- und Verschiebe-Routinen enthält. Die Entwicklung genau dieser Grafik- und Sound-Bibliotheken verschlingt bei PC-Spielen einen Löwenanteil der Zeit. Mit den vorgefertigten Routinen aus dem Entwickler-Kit fällt diese Vorarbeit fast gänzlich weg. Ein anderes Problem,

dem Einsteiger oft gegenüberstehen, ist der Kontakt zu Gleichgesinnten. Da eine WWW-Seite im Mittelpunkt des Yaroze-Projektes steht, sollte der Erfahrungsaustausch mit anderen Programmierern reibungslos funktionieren. Sony-CE-Pressesprecher Jürgen Krenz: „Eine der grundlegenden Ideen von Net Yaroze ist, daß Hobby-Spieledesigner sich nicht nur im Internet treffen, sondern auch zusammen arbeiten. Unsere WWW-Seite funktioniert wie ein Club. Sie erlaubt Menschen mit unterschiedlichen Fähigkeiten, an einem Spiele-Projekt mitzuwirken. Zum Beispiel können ein Grafiker aus Deutschland, ein Programmierer aus England und ein Musiker aus Schweden gemeinsam ein Spiel entwickeln."

Spiele entwickeln - aber für wen?

Um bei den Spielern keine falschen Vorstellungen aufkommen zu lassen, stellte Sony CE auf einer Pressekonferenz Anfang Februar von vornherein einige Sachverhalte klar: Die Yaroze ist kein Entwicklerpoket, mit dem jedermann im Handumdrehen einen Bestseller entwickeln kann. Obwohl es anhand der mitgelieferten Light-Version des (über 10.000 Mark teuren) Entwicklerpaketes durchaus möglich sein soll, Spiele in der Qualität von „Ridge Racer" zu schreiben, sollte der C-Neuling zunächst einmal Projekte in der Größenordnung von „Pong" angehen. Für Leute, die sich ernsthafte Hoffnungen auf einen Job als Spiele-Designer machen, könnte die Yaroze aber der Einstieg in die Branche sein. Laut Sony CE wurden in Japan bereits mehrere junge Programmierer aus dem Yaroze-Programm rekrutiert, um unter dem Banner des Elektronikriesen kommerzielle Spiele zu entwickeln. Auch auf dem europäischen Kontinent wird SCEE (Sony Computer Entertainment Europe) mit Argus-Augen über die Vorgänge in der WWW-Sektion wachen - es ist also nicht ausgeschlossen, daß sich auch bei uns eine Art Talentschuppen entwickelt, in dem sich Hersteller nach neuen Mitarbeitern umsehen. Für alle Leute, die das „Entdecktwerden" für weniger realistisch halten, stellt sich die Frage nach den anderen Perspektiven, die eine Anschaffung der graphitschwarzen PlayStation rechtfertigen würden. Die Frage, ob es einem Yaroze-Besitzer denn möglich sei, eigene Software an Besitzer der normalen, grauen PloyStation weiterzugeben, verneint Jürgen Krenz: „Selbstgeschriebene Spiele sind nicht auf der normalen Sony PlayStation und natürlich auch nicht am PC lauffähig. Der wirkliche Sinn des Yaroze-Projektes ist, daß jeder Programmierer seine Werke auf die WWW-Seiten hochlädt. Wie der japanische Feldversuch gezeigt hat, profitiert so jedes Clubmitglied der Yaroze-Gemeinschaft auch von den Erfahrungen der anderen Entwickler." Da das Yaroze-Projekt in Europa noch in den Kinderschuhen steckt, ist allerdings noch nicht abzusehen, welche Entwicklungen sich im Lauf der nächsten Monate ergeben können. Die Firma Sony sinniert derweil eifrig über Ideen, die es zu verwirklichen gäbe. Eine regelmäßig erscheinende PlayStation-CD mit den besten Uploads wäre eine hervorragende Möglichkeit, den Hobby-Entwicklern das nötige Feedback zu vermitteln. „Wie gesagt", so Krenz, „die Net Yaroze ist keinesfalls ein Produkt für den Massenmarkt, sondern ein geniales und preiswertes Werkzeug, mit dem junge Programmiertalente ihre Kreativität schulen und wichtige Erfahrungen sammeln können. Wer den Bogen erst einmal raus hat, kann seine Kenntnisse sowohl für die Entwicklung guter PlayStation- als auch PC-Spiele einsetzen".

Ehrlich währt am längsten

Da die Yaroze, die übrigens auch herkömmliche PlayStation-CDs (PAL und NTSC) abspielen kann, keine Spielkonsole für jedermann ist, müssen alle europäischen Käufer sich an die englische Zentrale von Sony CE wenden. Am einfachsten läuft die Bestellung über die Yaroze-Webseite (http://www.scee.sony.co.uk). Mittels eines Fragebogens, den der Interessent im Vorfeld ausfüllen muß, soll sichergestellt werden, daß kein Kunde vom 550 Pfund teuren Starter-Kit enttäuscht ist. Wer noch gar keine C-Kenntnisse hat oder sich die Spielentwicklung allzu einfach vorstellt, dem wird von Anfang an vom Kauf abgeraten. Die ersten Pakete werden in einer geringen Auflage nach Bestelleingang ab Ende Februar verschickt. Da uns die Firma bis zum Redaktionsschluß noch kein Testgerät zur Verfügung stellen konnte, müssen wir uns momentan noch auf die Aussagen von Sony CE verlassen. Wir hoffen aber, in einer der kommenden Ausgaben mehr über die Bedienung und Programmierung dieser Neuerscheinung berichten zu können.

Thomas Borovskis ■

Das Starter-Kit



WAS MITGELIEFERT WIRD:

Hardware

- Zwei Game-Controller
- Ein serielles Kabel (zwischen PC und Playstation)
- Eine Yaroze-PlayStation im schwarzen Gehäuse
- Ein A/V-Kabel (zwischen PlayStation und TV)

Software

- 2 CDs mit Compiler, Entwicklungstools und Funktionsbibliotheken
- Internet-Software (Netscape Navigator)
- Gedruckte englischsprachige Einführung, User's Guide und Referenzhandbuch

WAS VORHANDEN SEIN MUSS:

Hardware:

- 486DX2/66 mit 4 MB RAM, SVGA und 28.800 bps-Modem
- Fernsehgerät

Software:

- MS-DOS, Win 3.1 oder Win 95
- Internet-Zugang (für Zugriff auf die WWW-Seite)
- Basiskenntnisse der C-Programmiersprache



So erhöhen Sie die Leistung Ihres Rechners

Boxenstop

Selbst dem schnellsten PC geht irgendwann die Puste aus, da Spiele in immer höheren Auflösungen, mit immer mehr Details und immer mehr Farben laufen. Damit Sie Ihren Rechner nicht gleich verschrotten müssen, zeigen wir Ihnen, wie Sie mehr Leistung aus dem PC holen.

Der Umgang mit einem PC kann manchmal zu einer echten Geduldsprobe werden: Kaum haben Sie diesen eingeschaltet, müssen Sie auch schon warten. Warten auf den Abschluß des Speichertests, auf die Überprüfung der angeschlossenen Diskettenlaufwerke und das Starten von DOS oder Windows 95. Mit einigen Modifikationen im BIOS und in den Startdateien können Sie diese Prozedur beschleunigen.

Die Startphase

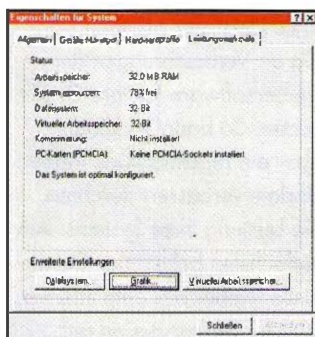
Nach dem Einschalten des Rechners startet dieser einen Testmodus, in dem zunächst das RAM überprüft wird. Bei Systemen mit 16 oder 32 MByte kann dies schon einige Sekunden dauern - unbedingt notwendig ist dieser Test jedoch nicht. In jedem BIOS existiert daher die Möglichkeit, den Speichertest zu verkürzen: Im Award-BIOS wählen Sie hierfür beispielsweise die Option „Quick Power On Self Test: Enabled" und im AMI-BIOS „Above 1 MB Memory Test: Disabled". Haben Sie in Ihren Startdateien unter DOS noch den Treiber „Himem.Sys" installiert, so führt auch dieser standardmäßig einen Speichertest durch. Tragen Sie am Ende der Zeile den Parameter „/Testmem:off" ein, wird auch dieser Test umgangen. Bei dieser Gelegenheit fügen Sie in der Datei „Config.Sys" den Eintrag „Switches=/F" in der ersten Zeile ein, um die Meldung „Starten von MS-DOS" sowie die zugehörige Zwei-Sekunden-Pause zu umgehen. Greift Ihr Rechner beim Starten immer noch auf das Diskettenlaufwerk zu, so können Sie auch dies über das BIOS ändern. Für eine Überprüfung der angeschlossenen Laufwerke ist die Option „Floppy Drive Seek At Boot" zuständig, die Sie auf „No" oder „Disabled" setzen. Sofern Sie nicht vom Diskettenlaufwerk das Betriebssystem laden, können Sie auch die Reihenfolge ändern, in der Ihr PC nach einem DOS oder Windows sucht. Stellen Sie hierfür die Option „System

Boot Up Sequence" auf „C,A" oder „C only", wodurch der Rechner nun direkt von Festplatte startet.

Weg mit alten Treibern

Nicht mehr benötigte 16 Bit-Treiber, zum Beispiel für eine Soundkarte oder ein CD-ROM-Laufwerk, sollten Sie aus den Startdateien „Config.Sys" und „Autoexec.Bat" entfernen. Installieren Sie statt dessen aktuelle 32 Bit-Treiber unter Windows 95, die Sie beispielsweise im Internet auf den Hersteller-Seiten finden. Um die Startdateien zu editieren, liefert Microsoft das Utility „Sysedit" aus. Zum Starten klicken Sie in der Menüleiste auf „Starten — Ausführen" und geben in der Dialogbox einfach „sysedit" ein.

Die Systemleistung unter Windows 95



Die Systemsteuerung gibt Ihnen Auskunft, ob auf Ihrem Rechner 32 Bit-Treiber für den Festplattenzugriff installiert sind. Ist dies der Fall, erscheint hier die Meldung „Das System ist optimal konfiguriert".

Ob Ihr System unter Windows 95 optimal konfiguriert ist, erfahren Sie über die Systemsteuerung: Klicken Sie dort auf das Symbol „System" an und wählen in der Dialogbox den Eintrag „Leistungsmerkmale" aus. Bei einem durchschnittlich eingerichteten System sollten die freien Systemressourcen bei über 90 Prozent liegen, wenn keine Applikationen geöffnet sind. Speicherresidente Utilities oder die Installation des Microsoft Plus Pack können diesen Wert verringern. Bei einer optimalen Systemkonfiguration sind weiterhin 32 Bit-Treiber für das Dateisystem und den virtuellen Arbeitsspeicher installiert. Unter dem Eintrag „Erweiterte Einstellungen — Dateisystem" wird der in Windows 95 integrierte Festplatten-Cache konfiguriert. Dieser sollte, ebenso wie der Cache für das CD-ROM-Laufwerk, immer auf 100 Prozent stehen. Hinter dem Eintrag „Erweiterte Einstellungen — Grafik" verbirgt sich ein weiterer Regler, mit dem die Geschwindigkeit der Grafikkarte beeinflußt wird. Sofern Sie aktuelle Treiber für Ihre Grafikkarten besitzen, sollte auch dieser Regler auf 100 Prozent stehen.

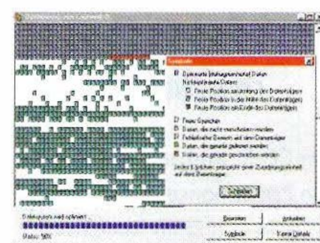
Hauptspeicher

Windows 95 ist ein sehr speicherhungriges Betriebssystem. Ist nicht ausreichend RAM im Rechner vorhanden, wird über die Festplatte sogenannter virtueller Speicher emuliert: Speicherbereich die gerade nicht benötigt werden, lagert Windows auf die Festplatte aus. Um das Arbeiten unter Windows 95 zu beschleunigen, ist das Erweitern des Hauptspeichers die effektivste Methode. Ein Speicherausbau von 16 MByte RAM sollte für Sie absolutes Minimum sein - optimal und zum Spielen vollauf ausreichend sind 32 MByte RAM. Achten Sie beim Kauf von neuem Speicher auf Bausteine mit EDO-RAM und 60 ns Zugriffszeit. Für 16 MByte sollten Sie derzeit nicht mehr als etwa 140-150 Mark ausgeben. Brandneu ist das ultraschnelle SDRAM, dessen Zugriffszeit bei nur noch 20 ns liegt. Dieses ist mit rund 250 Mark für 16 MByte deutlich teurer und kann nicht auf jeder Hauptplatine installiert werden.

Einrichten der Festplatte

Um die Kapazität Ihrer Festplatte optimal auszunutzen, sind bereits beim Formatieren einige Entscheidungen zu treffen. Der Grund liegt in der Art und Weise, wie DOS und Windows 95 die Kapazität einer Festplatte nutzt: Der freie Speicherplatz wird nämlich in sogenannte Cluster aufgeteilt. Diese bilden die kleinste adressierbare Einheit, von der jedoch maximal 65.636 Einheiten verwaltet werden können. In der Praxis bedeutet dies: je mehr Kapazität eine Festplatte hat, um so größer fallen die Cluster aus. Ein Cluster einer 2-GByte-Platte ist beispielsweise 32 KByte groß, auf einer 540-MByte-Platte nur noch 16 KByte. Und hier beginnt das Drama: Eine Datei - und sei sie noch so klein - belegt mindestens einen Cluster: in unserem Beispiel also bis zu 32 KByte. Arbeiten Sie jetzt mit sehr vielen kleinen Dateien - beispielsweise GIF-Bildern - so ist es ratsam, auf großen Festplatten zumindest eine Partition mit 540 MByte einzurichten. Sie gewinnen somit mehr freien Speicher auf Ihrer Festplatte! Um die Kapazitäten einer Festplatte neu zuzuordnen, rufen Sie unter DOS das Programm „Fdisk" mit dem gleichnamigen Kommando auf. Partitionieren löscht jedoch sämtliche Daten auf der Platte! Eine Alternative hierzu bieten Programme wie Partition It von Quarterdeck oder Partition Magic von Power Quest: Diese können eine Festplatte auch nachträglich und ohne Datenverlust partitionieren.

Defragmentieren



Etwa alle zwei bis drei Monate sollten Sie Ihre Festplatte optimieren: Unter Windows 95 ist die hierfür nötige Software bereits integriert.

Häufiges Löschen und Aufspielen von Daten auf die Festplatte führt dazu, daß die Dateien nicht mehr am Stück abgespeichert sind, sondern über mehrere Stellen auf der Festplatte verteilt werden. Ist die Fragmentierung der Festplatte zu hoch, so wirkt sich das negativ auf die Leistung aus. Ab DOS 6.x kann die Festplatte mit dem Programm Defrag untersucht



CD-ROM-Laufwerke bekommen Sie heute mit 8- bis 16-facher Umdrehungsgeschwindigkeit. Um die Lebensdauer der Laufwerksmechanik zu erhöhen, verwendet Teac bei seinem CD-58E (linkes Bild) Metall- statt Kunststoff-Komponenten.

und gegebenenfalls neu sortiert werden.
Anwender von Windows 95 sollten auf keinen Fall ihre Platte unter DOS defragmentieren, da unter Umständen die Informationen für die langen Dateinamen verlorengehen. Verwenden Sie statt dessen das in Windows integrierte Utility: Klicken Sie hierfür mit der rechten Maustaste auf das Symbol für die Festplatte und rufen das Menü „Eigenschaften" auf. Unter „Extras" finden Sie das Programm zur Optimierung der Festplatte.

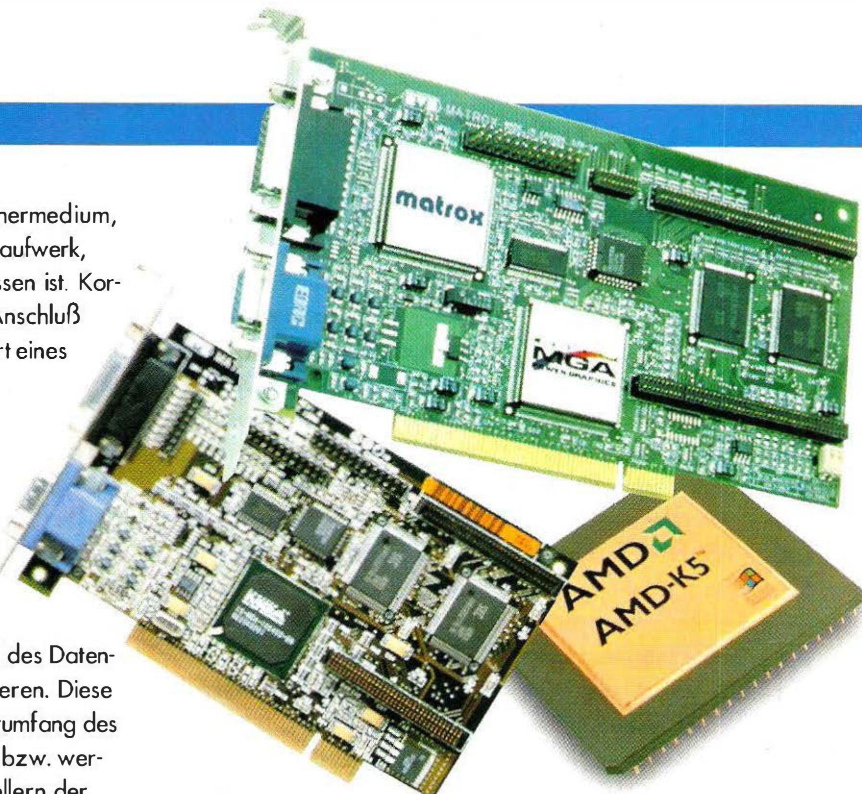
CD-ROM-Tuning

Ein CD-ROM-Laufwerk kann die Performance Ihres Computersystems negativ beeinflussen, wenn es nicht korrekt installiert ist. So gehört ein modernes CD-ROM-Drive mit Enhanced-IDE- bzw. ATAPI-Schnittstelle nicht an eine Soundkarte, da zusätzliche Treiber unnötigen Speicher belegen. Auch sollten Sie das Laufwerk nicht über das Kabel anschließen, an dem bereits die Festplatte mit dem Controller verbunden ist. Moderne Festplatten verfügen nämlich über spezielle Übertragungsmodi, die jedoch nicht genutzt werden können, wenn ein



Ob Sie optimierte Treiber für Ihre IDE-Schnittstelle geladen haben, erfahren Sie über den Gerätemanager in der Systemsteuerung: Hier sollten die Einträge auf einen Bus-Master-Betrieb der Schnittstelle hinweisen, mit dem Sie die CPU-Belastung während des Datentransfers senken.

langsameres Speichermedium, wie ein CD-ROM-Laufwerk, parallel angeschlossen ist. Korrekt ist daher der Anschluß an den zweiten Port eines IDE-Controllers.
Bei der Installation sollten Sie darauf achten, spezielle Treiber für die IDE-Schnittstelle zu installieren, um die CPU-Belastung während des Datentransfers zu minimieren. Diese sind meist im Lieferumfang des Rechners enthalten bzw. werden von den Herstellern der Hauptplatine mitgeliefert. Um die Installation zu überprüfen, rufen Sie den Gerätemanager über „Systemsteuerung — System" auf. Bei den Einträgen zum „Festplattenlaufwerk-Controller" sollte der Hinweis zu finden sein, daß das sogenannte „Bus-Mastering" unterstützt wird.
Arbeiten Sie unter DOS, sollten Sie darauf achten, daß der Festplatten-Cache „SmartDrive" auch das CD-ROM-Laufwerk unterstützt. In der Startdatei „Autoexec.Bat" muß hierfür der CD-Treiber „mscdex.exe" vor dem Aufruf von „SmartDrive" stehen. Zur Kontrolle rufen Sie „SmartDrive" manuell mit dem Kommando „smartdrv" auf und achten Sie darauf, daß der Laufwerksbuchstabe Ihres CD-ROM-Drives unterstützt wird.
Unter Windows 95 sollten Sie SmartDrive nicht nochmals in den Startdateien aufrufen, da ein Laufwerks-Cache automatisch installiert wird. Wem das nicht genügt, der kann über zusätzliche Cache-Software die Zugriffszeiten für das CD-ROM-Laufwerk nochmals optimieren. Von Quarterdeck wird beispielsweise SpeedyROM angeboten, das häufig benötigte Daten einer CD auf Festplatte auslagert. Die Anschaffung von SpeedyROM lohnt sich aber nur, wenn Sie häufig mit der gleichen CD arbeiten.



Wichtig für eine gute Spiele-Performance ist eine hohe Datenübertragungsrate der Grafikkarte: Spitzenwerte können Sie beispielsweise von der Matrox Millennium sowie der Matrox Mystique erwarten.

Grafik

Besonders bei Spielen ist - neben einer hohen Prozessorleistung - eine schnelle Grafikkarte notwendig. Die Datenübertragungsrate einer Grafikkarte kann bei 3D-Actionspielen etwa 10 bis 30 Prozent der Performance ausmachen. Achten Sie daher beim Kauf einer neuen Karte auf schnelle Speicherbausteine, wie etwa SG-, SD- oder MD-RAM. Eine sehr schnelle 2D-Grafikkarte ist beispielsweise die Millennium von Matrox, während die ebenfalls flotten ET6000-basierte Karten, wie die Grafixstar 600 von Videologic, zudem über ein ausgezeichnetes Preis-Leistungsverhältnis verfügen.
Während 2 MByte RAM bei herkömmlichen 2D-Grafikkarten völlig ausreichend sind, verlangen 3D-Beschleuniger nach einem größeren Speicher: Hier zählen 4 MByte zur Basisausstattung. Zu den schnellsten 3D-Karten zählt derzeit zum Beispiel die Monster 3D von Diamond, die zusätzlich zu einer 2D-Grafikkarte betrieben wird.

Auf aktuelle Treiber achten

Viele Hersteller arbeiten ständig an Verbesserungen der Treibersoftware für ihre Grafikkarten. So banal es klingt, aber ein regelmäßiges Treiber-Update verbessert durchaus die Leistung Ihres Systems. Am einfachsten bekommen Sie aktuelle Treiber aus dem Internet. Welche Treiberversion auf Ihrem Rechner installiert ist, erfahren Sie über den Gerätemanager von Windows 95.

Überflüssiges entfernen

Die Oberfläche von Windows 95 läßt sich mit allerlei grafischem Schnickschnack verzieren: Animierte Mauszeiger, Hintergrundgrafiken sowie zusätzliche Systemklänge bieten zwar einiges fürs Auge und für die Ohren, belasten jedoch Ihr System unverhältnismäßig stark. Als besondere Ressourcen-Killer erweisen sich Hintergrundbilder in True-Colour so-

wie die zahlreichen im Microsoft Plus Pack enthaltenen Gimmicks.

Externer CPU-Cache

Zwischen 5 und 10 Prozent mehr Geschwindigkeit bringt Ihnen ein externer CPU-Cache, der sogenannte „Second Level Cache". Dies ist ein spezieller Speicherbereich, aus dem der Prozessor seine Daten schneller lädt als aus dem meist langsameren Hauptspeicher. Besonders bei Billiganbietern wird an diesem CPU-Cache gerne gespart. Ist auf der Hauptplatine ein Sockel vorhanden, können Sie diesen Speicher nachrüsten - die Kosten hierfür liegen je nach Speicherausbau zwischen 50 und 100 Mark.

Für einen externen CPU-Cache sind Speichergrößen von 256 oder 512 KByte sinnvoll, wobei die RAM-Bausteine Zugriffszeiten von maximal 15 ns haben sollten. Im BIOS können Sie überprüfen, ob der Cache aktiviert ist: Der Eintrag hierfür lautet „External Cache" oder „External CPU Cache" und sollte auf „Yes" bzw. „Enabled" stehen.

Prozessoren

Preiswerte Pentium-kompatible Prozessoren bekommen Sie von Cyrix, IBM und AMD. Vor dem Kauf sollten Sie sich jedoch vergewissern, daß Ihre Hauptplatine den jeweiligen Prozessortyp unterstützt.
Relativ einfach ist ein Austausch der CPU gegen eine höher getaktete Variante möglich. Vor dem Kauf sollten Sie sich allerdings informieren, ob Ihre Hauptplatine für den jeweiligen Prozessortyp geeignet ist. Preislich interessant sind die Prozessoren von Cyrix oder AMD, die im Vergleich zu Intel-Prozessoren jedoch über eine etwas schwächere Fließkomma-Einheit verfügen. Besonders bei 3D-Spielen müssen Sie hierbei mit spürbaren Leistungseinbußen rechnen. Nach der letzten Preissenkung von Intel sind die 133 MHz-Pentiums deutlich günstiger geworden: Diese werden jetzt für unter 300 Mark angeboten. Ein 166 MHz-Pentium kostet noch etwa 700 Mark, die Variante mit 200 MHz knapp 1.000 Mark. Dagegen bekommen Sie den AMD K5 133 bereits für 200 Mark und einen Cyrix 6x86 166, der auch von IBM hergestellt wird, für rund 350 Mark.

Fazit

Bereits durch kleine chirurgische Maßnahmen an den Innereien Ihres PCs können Sie diesen wieder auf Trab bringen. Bei einem betagten Rechner mit einem Prozessor der 486er-Klasse und Local-Bus helfen jedoch weder Frischzellenkur noch Sauerstoff-Therapie: Die neuesten Spielehits sind auf die Rechenleistung eines Pentium-Prozessors sowie eines PCI-3D-Beschleunigers angewiesen.

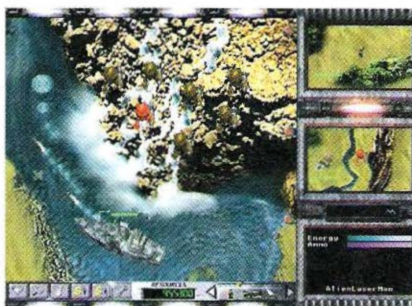
Kersten Meyer ■

Tools & Utilities zum Optimieren Ihres PCs

HERSTELLER	PRODUKT	INFO	TELEFON	PREIS	FEATURES
SYMANTEC	Norton Utilities für Windows95	Symantec Düsseldorf	(0211) 9917-0	299,- Mark	Benchmarks, Virenschutz, Datenrestaurierung, Optimierung von Windows 95, Festplattenoptimierung
PETER GEBHARD	Dr. Hardware Systeminfo	CDV, Karlsruhe	(0721) 97224-0	55,- Mark	Hardwarediagnose, Benchmarks
CENTRAL POINT	PC Tools für Windows 2.0	Topware, Mannheim	(0621) 48050	49,95 Mark	Virenschutz, Datensicherung, Datenrestaurierung, Festplattenoptimierung, Hardwarediagnose
CENTRAL POINT	PC Tools für DOS 9.0	Topware, Mannheim	(0621) 48050	49,95 Mark	Virenschutz, Datensicherung, Datenrestaurierung, Festplattenoptimierung, Hardwarediagnose
POWER QUEST	Partition Magic	Softworld, Augsburg	(0821) 442428	199,- Mark	Nachträgliches Partitionieren der Festplatte
QUARTERDECK	Quemm 8.0	Quarterdeck, Düsseldorf	(0211) 59790-0	199,- Mark	Speicheroptimierung für DOS, Windows 3.x und Windows 95
QUARTERDECK	Partition It	Quarterdeck, Düsseldorf	(0211) 59790-0	DM-Preis auf Anfrage (ca. $60 Dollar)	Nachträgliches Partitionieren der Festplatte
QUARTERDECK	Cleansweep 95	Quarterdeck, Düsseldorf	(0211) 59790-0	109,- Mark	Deinstallieren, Sichern, Verschieben und Archivieren von Dateien
QUARTERDECK	Wintest 95	Quarterdeck, Düsseldorf	(0211) 59790-0	119,- Mark	Hardwarediagnose
ZIFF DAVIS-VERLAG	Winstone96, Winbench96	PC Professionell Leserservice	(089) 20240269	19,80 Mark	Benchmarksuite
CYBER MEDIA	First Aid	Inmac, Fl'rsheim	(0180) 522 8222	100,- Mark	Optimierung von Windows 95, Systemanalyse

COMING UP!

CONQUEST EARTH



Als erster Titel der bevorstehenden Echtzeitstrategie-Flut wird Conquest Earth von EIDOS Interactive unter Beweis stellen müssen, ob er gegen C&C: Alarmstufe Rot oder WarCraft 2 bestehen kann. Die Voraussetzungen sind auf grafischer Seite denkbar günstig, und durch intensive Spielerbefragungen wollen die Programmierer alle bestehenden Defizite bezüglich Interface, KI und Missionsaufbau beseitigt haben. PC Games wird das ehrgeizige Projekt in einem großangelegten Testbericht in allen Details beleuchten.

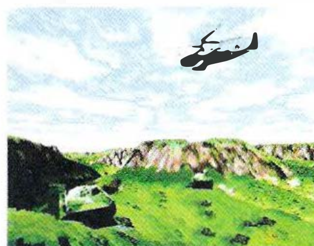
ALARMSTUFE ROT MISSION DISK: GEGENANGRIFF

Wenige Monate nach der Veröffentlichung von C&C 2 legt Westwood eine Mission-Disk nach - mit Multiplayer-Karten, die weit mehr als das übliche selbstgemachte „Zwei große Tiberiumfelder und dazwischen ein Fluß" bieten. Daneben werden wir das Leveldesign der Einzelspieler-Kampagnen analysieren, die zusätzlichen Einheiten vorstellen und Ihnen außerdem sagen, ob und für wen sich der Kauf der SVGA-/Win 95-Version von Command & Conquer 1 („Der Tiberiumkonflikt") lohnt.



TIPS & TRICKS

Fans des Bundesliga Managers 97 warten schon ungeduldig auf all die Geheimnisse, die Spieldesigner Werner Krahe in der nächsten Ausgabe preisgeben wird. Außerdem setzen wir unsere Workshops in Sachen Creatures und Hexagon-Kartell fort. Und wenn alles klappt, können wir Ihnen bereits die Komplettlösung zur C&C-Mission Disk präsentieren.



AUSSERDEM:

Comanche 3.0
Es ist vollbracht: der Nachfolger des Kampfhubschrauber-Klassikers steht kurz vor der Veröffentlichung.

Vermeer - Die Kunst zu erben
Alter Name, komplett neues Spiel: alles über die Neuauflage des C64-Oldies.

Magic - The Gathering
Abgezockt: Sid Meier und MicroProse lassen sich in die Karten gucken.

FIFA Soccer Manager
Der Fußballmanager von EA Sports lockt mit edlem Styling und Original-Daten.

Pro Pinball: Timeshock
Der beste PC-Flipper aller Zeiten? Empires High-End-Simulation im Test.

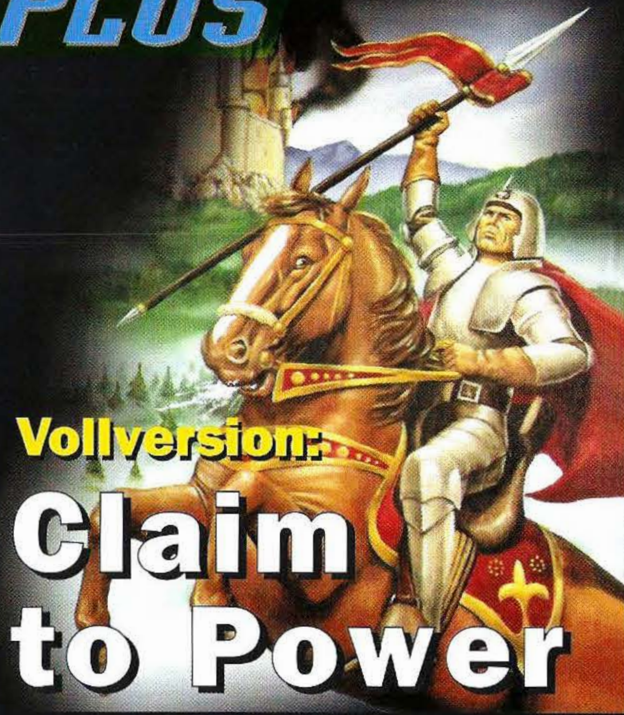
Die PC Games Ausgabe 5/97 erscheint am 2. April 1997

Index

In dieser Ausgabe finden Sie Informationen und Demos zu folgenden Spielen:

T = im Tips & Tricks-Teil

CD-ROM-INLAY FÜR VOLLVERSION





CLAIM TO POWER - VOLLVERSION

PC Games 4/97

Claim to Power

15 Jahre nach dem gewaltsamen Tod König Gendals zerfällt sein großes Königreich in viele kleine, rivalisierende Provinzen. Sechs Parteien streiten sich nun um die Vorherrschaft in Kalor, diesem ehemals ruhigen und florierenden Reich. Es ist nun Ihre Mission, das Reich wieder zu dem zu machen, was es einmal war, und den verräterischen Schwarzen Ritter seiner gerechten Strafe zuzuführen.

- multimediales Strategiespiel exklusiv für Windows 95
- 25-minütige Real-Videosequenzen mit über 40 Schauspielern
- bis zu sechs Spieler wahlweise gegen den Computer oder im Netzwerk
- über 500 spannende Ereignisse mit Text und Grafik dokumentiert
- Musikuntermalung im Stil der Filmsoundtracks
- komplett in Deutsch



In einfachen grafischen Menüs können Sie Ihre Ressourcen in den Aufbau einer Stadt oder in die Ausbildung Ihrer Truppen verteilen.

Hardwarevoraussetzungen:
Windows 95, 486DX-33,
8 MB RAM, Maus,
DoubleSpeed-CD-ROM,
unterstützt SoundBlaster, Adlib

Bei technischen Problemen mit der Cover-CD-ROM und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline.
Telefon: 09 11/30 50 30.

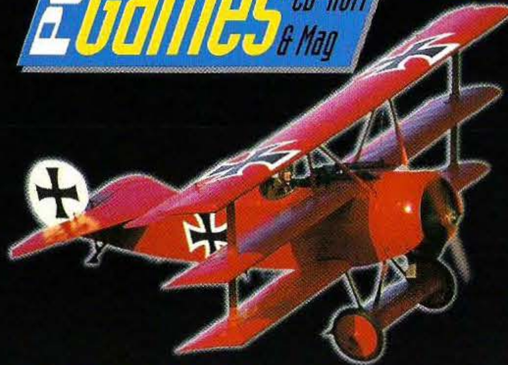
PC Games 4/97

CLAIM TO POWER - VOLLVERSION

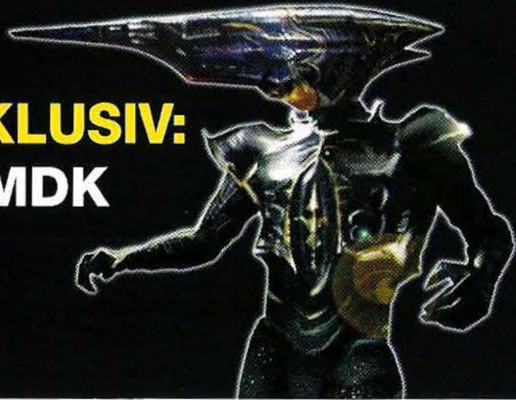
CD-ROM-INLAY OHNE VOLLVERSION

PC Games CD-ROM & Mag

Ausgabe 4/97



EXKLUSIV: FLYING CORPS



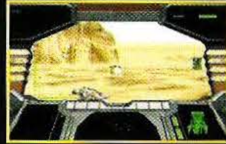
EXKLUSIV: MDK


Fragile Allegiance


Links LS


Pinball 97


SimCopter


G-Nome



DEMOS:
- Age of Sail
- Banzai Bug
- Discworld 2 - deutsche Demo
- Flying Corps
- Fragile Allegiance
- G-Nome - neue Demo
- Links LS
- Marble Drop
- MDK
- Pinball 97
- Robotron X
- SimCopter
- Slamtilt
- Tiger Shark
- Tunnel B1
- XS
- ZPC

BUGFIXES:
- M.A.X. Patch V1.03 (deu)
- Alien Trilogy Patch (deu)
- Blood and Magic V1.01 (eng)

Bei technischen Problemen mit der Cover-CD-ROM und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: 09 11/30 50 30.

EXKLUSIV:


Flying Corps


MDK

- Cave Wars V1.11(eng)
- ATF V1.14b (eng)
- Deadlock V1.31 (eng)
- Monster Truck Madness (eng)
- Age of Rifles V1.3 (eng)
- Magic The Gathering: Battle Mage V1.1a (eng)
- Shattered Steel V1.12 (eng)
- War Wind V1.2 (int)

SPECIALS:
- AOL-Software V3.0i
- PC Games Reportage
- SciTech Display
- Doctor V5.3a
- Shiny Game-Performance-Benchmark
- Der Direct Media-Katalog
- Kleinanzeigen
- Tips und Tricks
- Leser-Software